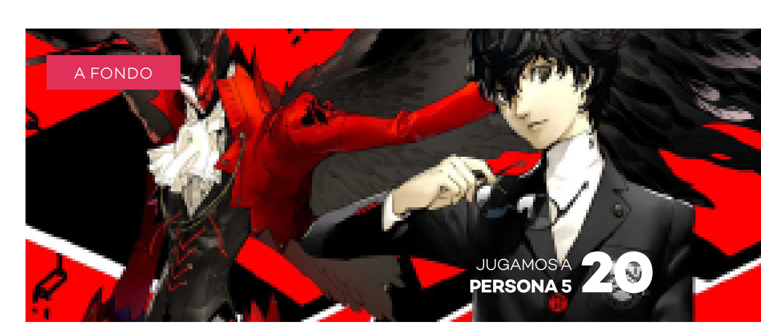

BREATH OF THE WILD · KINGDOM HEARTS · NIER: AUTOMATA · PERSONA 5
GTM®
ABRIL 2017 - # 016
LA TIERRA NUNCA FUE
NUESTRA
HORIZON ZERO DAWN
WWW.GAMESTRIBUNE.COM



# SECCIONES

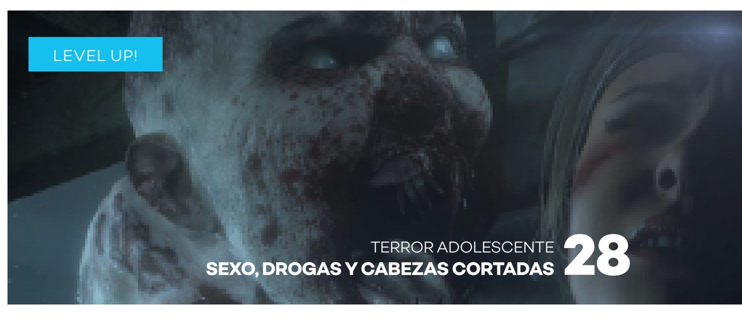
ABRIL 2017

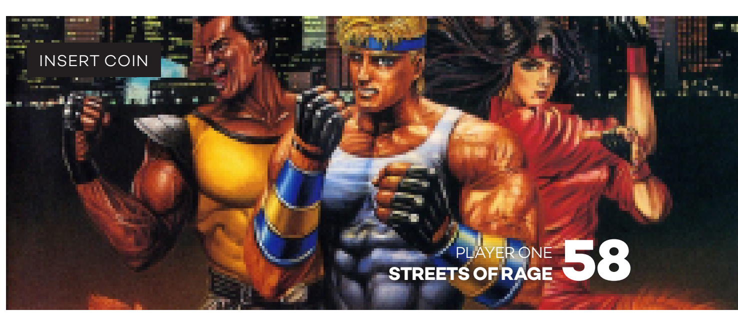










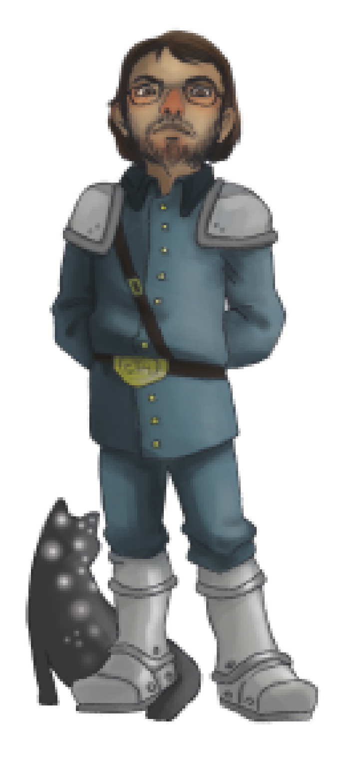






# REDACTORES

No son todos los que están, pero si están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.





**Borja Ruete**

@raistlinmago

**REDACTOR**

...

Paladín de la gramática, y experto en japonés. Su larga melena es sólo comparable a la profunda voz con la que narra todos nuestros vídeos.

**Carlos Santillana**

@Raine_7

**RESPONSABLE DE CONTENIDOS**

...

Máximo conocedor de todo lo que se cuece en terreno japonés y fanático de Gravity Rush, barre la actualidad noticiaria todos los días.




## NINTENDO SWITCH

¡Ya la tenemos en la redacción! Nos hemos parado a analizar la nueva consola de Nintendo, una arriesgada apuesta de futuro que podría redefinir la manera en que concebimos nuestro tiempo de juego.

PÁG. 24

*«¿Qué significa ser "un tío? ¿Qué significa ser "masculino?».*
*—Kanji Tatsumi*








**David Neira**
@Davis_Neira
**REDACTOR**
...
Nuestro más joven cazador, es un fanático de Bloodborne, Dark Souls y The Stanley Parable. Además, dice que va al gimnasio.

**Robe Pineda**
@RobePineda9
**REDACTOR**
...
Es capaz de pasarse Dark Souls III con los ojos vendados en una tarde. Analista crítico, detallista y veraz. Dicen que posee un orangután con sonda.

**Daniel Rojo**
@Reikar27
**COLABORADOR**
...
Una de las plumas con más talento de la revista. Mezcla con gran pasión sus tres aficiones: física, música y videojuegos.



## PLAYER ONE: SUIKODEN 2

Jugamos por vez primera a este incombustible clásico del JRPG para PlayStation, embarcándonos en una aventura única que —a pesar del paso de los años— nos ha dejado un muy buen sabor de boca.

PÁG. 62



E L   E D I T O R I A L

# La potencia no lo es todo...

## y si no que se lo digan a Nintendo

**POR JORGE SERRANO**

En la historia de los videojuegos hemos sido testigos de innumerables saltos tecnológicos, los cuales nos han asombrado una y otra vez de una forma totalmente veraz y sincera. Es normal que la industria nos quiera vender generación tras generación que su próximo videojuego va a ser algo "nunca visto" y en algunos casos, será verdad. Pero por norma general y salvo algunas excepciones, un salto significativo en cuestión de gráficos se produce al llegar una nueva tecnología, lo demás, suelen ser simples (e importantes) mejoras. Sólo hay que observar un juego de los años 90 con uno de 2000 y ya no hablemos con uno de este año. La diferencia es clara, y apunta a un diseño muy realista.

Ahí está el hecho de que la gran mayoria de las desarrolladoras inviertem **gran cantidad de sus recursos** a idear el motor gráfico que definirá su proyecto y, cuanto más cercano a la realidad, mejor. Tanto es esto que, en muchos de los momentos que he pasado delante de la TV o el PC, he palpado las sensaciones del famoso "Valle Inquietante". Lo cierto es que esta búsqueda de realidad se está centrando solo en un camino: **el aspecto gráfico**. Por otra parte, es comprensible que con el gran nivel al que hemos llegado en la actualidad, no nos sorprenda el hecho de que un juego nos muestre unas mejores texturas, se agradece, pero **no sorprende**. Es ahí donde surge la ya citada "Capacidad de Asombro" en cuestión de gráficos, normalmente serán los primeros titulos de un nuevo sistema o motor los que nos sorprendan, el resto sólo serán mejoras. **Nuestra capacidad de asombro tiene un límite y un desgaste**, se necesita una mejora exponencial para asombrarnos, no basta con una gradual como la que se nos está presentando en los últimos años.

**¿La carga gráfica es suficiente para crear un buen producto?** Pues es un apartado importante, pero no algo esencial. Aunque es innegable que disfrutamos de ver nuestros juegos con detalle e imágenes agradables o acordes a la temática, sencillamente no es necesario poner todo el empeño del desarrollo en el apartado gráfico y así descuidar la puesta en escena de una trama que podría ser épica, y que finalmente es lo que más nos que-

da al haber pasado por completo la campaña o modo historia de un videojuego. He de reconocer que me he considerado muchas veces un *"graphic whore"*, pero esto ha llegado a un punto que, en muchas ocasiones, ha dejado de lado otros aspectos igual o incluso **más esenciales** dentro del compendio que conforma un viedeojuego.

Y aquí es donde **Nintendo le ha pegado un repaso al resto.** Sí, lo estoy afirmando. Esta generación ha estado marcada por los proyectos de mundo abierto. El 95% de las **IPs** actuales se han montado en el tren del *sandbox*. Creando grandes escenarios con sus misiones principales —donde suele estar la base de la historia— y, para rellenar ese mundo, misiones secundarias sin fundamento. Por no hablar que las situaciones a las que nos exponen, **no invitan a explorar** ese macroescenario que han ideado. No es la primera vez que escucho al resto del equipo de redacción que se han cansado a la hora de embarcarse en este tipo de aventuras, sentir que un servidor también comparte. Pues bien, después de que las compañías occidentales se hayan co-



*La Gran N ha demostrado que la potencia no es determinante.*

mido los sesos en crear este tipo de mundos y sacarlos como rosquillas, **ha tenido que llegar Nintendo y demostrar cómo debe de hacerse**. Ahí tenéis a *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* que, corriendo en una máquina inferior, ha logrado conseguir lo que otros no han podido. Y es que lo han parido Aonuma y compañía **se ha ganado a pulso la confianza de los jugadores y la crítica.**

Atrás quedan las dudas que despertaban los retrasos que ha sufrido. La desconfianza que se tenía en los estudios nipones de no estar a la altura con sus homónimos occidentales. La Gran N ha sabido **darle una vuelta de tuerca a todo,** demostrando que **la potencia no es determinante** para disfrutar del entretenimiento interactivo. Y no sólo eso, sino que también ha demostrado que se pueden hacer juegos sólidos y bien acabados.

Tal vez el camino de independencia de Nintendo no sea tan malo como muchos pensábamos –incluido un servidor, que se ha tenido que tragar sus propias palabras–, tal vez deberíamos olvidarnos de la potencia, tal vez se **nos ha condicionado** a fijarnos en los gráficos y hemos obviado otros apartados tan importantes como la historia o la jugabilidad.

Esta vez parece que Nintendo ha sabido venderse –nunca mejor dicho- ya que **su nueva máquina agotó en muchos mercados**. Sin ir más lejos, Nintendo Switch ha batido récord de ventas en países de referencia del entretenimiento con propuesta polivalente. Un concepto que trata de aunar la vertiente sobremesa con la portátil dando nuevas opciones de juego a sus usuarios. Ahora hace falta **que el resto de desarrolladoras se animen a lanzar sus títulos en ella** y sepan aprovechar las funciones de la máquina. Ya que ahí tienen la muestra de que la potencia no lo es todo. Los estudios first parties de la compañía de Kyoto les están dando las claves, ahora toca esperar a ver si el resto recogen el testigo.



ANÁLISIS

# THE LEGEND OF ZELDA

## BREATH OF THE WILD

**POR ROBE PINEDA**

OBRA MAESTRA

Cien son los años que Link lleva sumido en un profundo sueño. Más de 30 son los que han pasado desde que naciera **una de las sagas más laureadas que hemos visto jamás** y prácticamente un lustro es lo que hemos tenido que esperar nosotros para emprender un nuevo viaje por las tierras de Hyrule. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* ya es una realidad. El juego, **anunciado en 2013**, caía en manos de Eiji Aonuma y un *no-tan-conocido* Hidemaro Fuhibayashi, con la intención de poner el broche de oro a la corta vida de Wii U. Finalmente ha sido destinado a convertirse en el gran protagonista del estreno de **Nintendo Switch.**

**El Héroe del Tiempo** llega con la intención de marcar un antes y un después en los videojuegos de mundo abierto, y lo hace rebosante de **poder**, **sabiduría** y **valor**. Nintendo ha optado por viajar 30 años en el tiempo para recuperar la premisa de aquel título que logró sentar los cimientos de lo que hoy vemos en cientos de juegos: la libertad. Yo he decidido hacer lo mismo y, como si de un palíndromo se tratase, voy a tomarme la libertad de empezar mi análisis con las mismas palabras que encontraréis al final de este texto. ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild* es una obra maestra.**

Aunque Nintendo nos enseñó el juego en todo su esplendor en el pasado E3 de Los Ángeles, lo cierto es que **la presencia de Link se ha hecho de rogar.** Hemos pasado largos meses sin tener una sola noticia, sin poder intuir a qué nos tocaría enfrentarnos esta vez. No obstante, lo poco que tuvimos la ocasión de ver captó la atención de todos; **algo grande se avecinaba.** Lo que nadie imaginaba es que fuese tan grande que ha terminado rompiendo todas las quinielas.

***The Legend of Zelda* nació un 21 de febrero de 1986** para proponernos explorar un vasto mundo con total libertad. Un mundo en el que contar con la ayuda de alguien no era más que un deseo que se desvanecía con el paso de las horas. **Un mundo en el que no importaba el cómo ni el cuándo**, en el que si queríamos hacer algo solo debíamos tomar una decisión: hacerlo. ***Breath of the Wild* nos propone exactamente lo mismo**, pero adaptándose de forma sobresaliente a los tiempos que corren.



**Link, el Héroe del Tiempo**

—

El protagonista de esta historia ha experimentado un salto de proporciones similar al que tuvo en su día con el paso a las tres dimensiones en *Ocarina of Time*. En esta ocasión, abandona convencionalismos clásicos, como la túnica verde o el icónico gorrito puntiagudo.

Todo comienza con una breve escena en la que descubrimos que **Link lleva nada más y nada menos que un siglo sumido en un silencioso letargo**. Asistimos en primera fila a su despertar, impulsado por la cálida voz de una mujer. Creo que no es necesario que sea yo quién le ponga nombre. Apenas pasan un par de minutos para que abandonemos las cuatro paredes de las que dispone el Santuario de la Vida y nos asomemos a **un mundo cuya extensión resulta imposible de calcular.**

Si hay algo por lo que aún no salgo de mi asombro después de estas semanas que he pasado explorando los confines de Hyrule, es que a mí no me gustan los juegos de mundo abierto. Considero que presumir de tamaño es el primer paso hacia cavar tu propia tumba, porque **no importa cómo de grande sea el mundo, sino qué puedes hacer en él.** Esta nueva forma de ofrecernos un viaje por uno de los reinos más populares de la historia de los videojuegos no solo nos propone algo más grande de lo que alcanzamos a imaginar; sino que **rebosa vida** hasta por el más remoto de sus rincones y alberga un **sinfín de cosas por hacer.**

**El artífice de semejante hazaña tiene nombre y apellidos: Monolith Soft**. El prestigioso estudio es autor de varios juegos de rol muy aclamados por la crítica como *Xenosaga, Baten Kaitos: Las Alas Eternas y el Océano Perdido* o *Xenoblade Chronicles*, entre otros. **Aonuma confesó que buena parte del equipo se ha encargado del mundo y su topografía.** Siendo así, lo cierto es que el resultado no sorprende, puesto que ya vimos cómo se las gastan a la hora de concebir un universo tan impresionante como Bionis y Mechonis, los dos titanes que recorrimos a los mandos de Shulk y Fiora. Un escenario que hace gala de una ambientación espectacular, plagado de formas imposibles y diseñado con la intención de atraparnos para siempre, aunque dudo que alguien quiera escapar de él por decisión propia.

> *Un mundo tan variado que nunca deja de sorprendernos*







A día de hoy son muchas las veces que hemos pisado tierras hylianas, pero nunca habíamos visto una tan abrumadora, bella y diversa. **El Gran Cataclismo nos cede un lugar devastado que aún conserva buena parte de su belleza**, pese a que su población ha quedado sensiblemente mermada. Extensas praderas, desafiantes montañas y acogedoras ciudades son solo algunas de las localizaciones que nos esperan. No solo estamos ante un mundo de un tamaño sin precedentes, sino ante algo tan variado que incluso después de recorrerlo de cabo a cabo, **nunca deja de sorprendernos**.





**La princesa Zelda**

—

Si Link ha sufrido un cambio radical en su apariencia, no lo ha sido menos para la legendaria princesa. En esta ocasión, nos encontramos con un personaje cargado de carisma y alejado de los convencionalismos de vestimentas ceremoniales e impropias de una auténtica guerrera.

# TENÍA QUE SER NINTENDO

## EL PUZLE MÁS AMBICIOSO

Si hay algo que define a *Breath of the Wild* es **la inteligencia con la que ha sido tomada cada decisión**, así como el mimo que Aonuma y su equipo han puesto en cada detalle. Muchos nos preguntábamos cómo afectaría el mundo abierto al habitual —y acertado— ritmo que Link nos lleva ofreciendo tantos años. Esas aventuras cargadas de momentos épicos que difícilmente olvidaremos. Desde que ***Ocarina of Time*** marcó un antes y un después en la saga con su salto a las tres dimensiones, prácticamente todas las entregas hasta la fecha han compartido un modelo similar. La grandeza de este título radica en el acierto con el que Nintendo ha sabido encajar esa fórmula con uno de los universos más extensos jamás creado. **Un auténtico rompecabezas en el que todas las piezas encajan a la perfección.**

Curiosamente, el único momento en el que recibimos ayuda de cara a dar nuestros primeros pasos en este arduo viaje sucede durante los primeros compases del juego. Una clara muestra de lo ambicioso del proyecto, así como de esa obsesión por hacer que el jugador goce de libertad absoluta: **podemos superar la historia principal en apenas sesenta minutos, pero también podemos divertirnos durante 150 horas y tener la sensación de que aún estamos rascando la superficie**. Nadie te obliga a optar por lo primero, y todo está tan bien hecho que todos o casi todos hacemos lo segundo sin que la peligrosa sombre del aburrimiento llegue siquiera a insinuarse.

Para que os hagáis una idea del tamaño de Hyrule, nuestro viaje comienza en **la Meseta de los Albores, una de las quince regiones que tenemos a nuestra disposición**. Esta región es muy pequeña comparada con las demás, y aún así resulta abrumadora, pues está plagada de localizaciones, secretos y cosas por hacer. Podríamos decir que es la única zona del juego en la que nos vemos obligados a cumplir una serie de requisitos antes de tener acceso a todas las demás. Una vez hacemos lo propio es cuando realmente comienza el nuevo periplo de Link. El nuevo y desafiante viaje hacia la enésima batalla que volveremos a librar. **La batalla por salvar a la única persona por la que tantas veces hemos arriesgado nuestra vida sin pensarlo dos veces.**

En esta ocasión no contamos con ningún ente que nos aconseje durante nuestras expediciones. **No hay rastro de Navi, Midna o Fay, entre otras**. Aunque sí te-



nemos algo tan especial como útil: **la Piedra Sheikah**. Se trata de un artilugio similar a una *tablet* cuya tecnología pertenece a un periodo desconocido. Esta piedra es capaz de mostrarnos el mapa, ofrecernos información sobre la climatología e incluso de hacer fotos, las cuales acaban cobrando más protagonismo del que esperaríamos. También hace las veces de catalejo, con el cual podemos establecer marcadores en el mapa, ya que **explorar los rincones más remotos de Hyrule resulta tan divertido como desafiante.**

Al comienzo de la aventura, el mapa permanece oculto y apenas podemos visualizar una serie de líneas que marcan el límite entre cada región. Para desvelar la topografía e información de cada lugar debemos ascender hasta la cima de **unas torres bastante extrañas que encontramos repartidas por todo el mundo**. Estas torres tienen una función muy similar a las famosas atalayas que debemos escalar en *Assassin's Creed*. Algunas de ellas son un puzle en sí, puesto que no siempre presentan condiciones amigables a la hora de alcanzar su cima. Además, una vez desbloqueadas, **podemos establecer puntos de teletransporte entre ellas.** Generalmente, visualizarlas desde la distancia resulta bastante fácil, pero una vez la marcamos en nuestro mapa y ponemos rumbo hacia ellas, es cuando realmente nos damos cuenta del tamaño que tiene *Breath of the Wild*. Pueden pasar varios minutos en lo que llegamos a nuestro objetivo a pie.

En GTM somos **muy prudentes** con esos temibles *spoilers* que pueden arruinar la experiencia, así que no hablaré demasiado sobre algo cuya existencia es lo único que pretendo confirmar: **las mazmorras**. Muchos teníamos miedo ante la posibilidad de que el juego no contase con mazmorras «*normales*» debido tanto al tamaño del mundo como a las muchas cosas por hacer, especialmente cuando Nintendo nos confirmó que tendríamos más de cien santuarios por completar. **Podéis estar tranquilos porque sí: hay mazmorras,** pero no sería capaz de contaros cómo son y dónde están. Eso es algo que debéis descubrir por vosotros mismos, porque igual más de uno se lleva una sorpresa...

DIRECTOR

## HIDEMARO FUJIBAYASHI

...

El heredero del legado de Aonuma y Miyamoto, ejerció como dictor del anterior *Skyward Sword*, donde ya podían intuirse sus ansias de cambio.

—

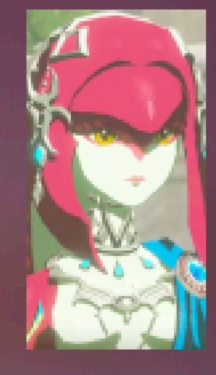
*"Lo más importante a la hora de diseñar un videojuego es dejarle las reglas absolutamente claras al jugador"*

—

Dio sus primeros pasos en la franquicia con *Oracle of Seasons / Ages* y estuvo estrechamente vinculado a las entregas en formato portátil hasta el salto a sobremesa con *Skyward Sword*.

De lo que sí me gustaría hablar largo y tendido es de **los citados santuarios**. Se trata de una serie de pruebas situados en el interior de lo que podríamos definir como **pequeñas mazmorras secundarias.** Tenemos más de cien a nuestra disposición y algunos están realmente escondidos en lugares de lo más inhóspito. Hay muchos a los que resulta bastante fácil acceder, pero también hay algunos ocultos y otros a los que solo podemos entrar mediante misiones secundarias, así como algún que otro puzle. **Superar un santuario nos otorga un Símbolo de Valía,** y reunir cuatro de ellos nos da la posibilidad de aumentar nuestro indicador de salud mediante un corazón extra, así como de expandir nuestra barra de resistencia, un elemento clave en el devenir de nuestro viaje.

**Cada santuario nos propone un objetivo diferente:** superar un rompecabezas sacando a relucir nuestro ingenio a la hora de utilizar las funciones especiales de la Piedra Sheikah o derrotar a un temible enemigo en un duelo a muerte, entre otros desafíos. De hecho, algunos santuarios son completados por el mero hecho de acceder a ellos, algo que no siempre es fácil. Una cosa que merece



### Secundarios de lujo

—

A lo largo de la aventura iremos conociendo secundarios de lujo que enriquecerán la experiencia. El hecho de que el juego venga perfectamente doblado al castellano, hace que el disfrute y la inmersión sean aún mayores. Por no hablar de la señal de cariño hacia nuestro mercado, que en ocasiones es ignorado en términos de traducción y localización.



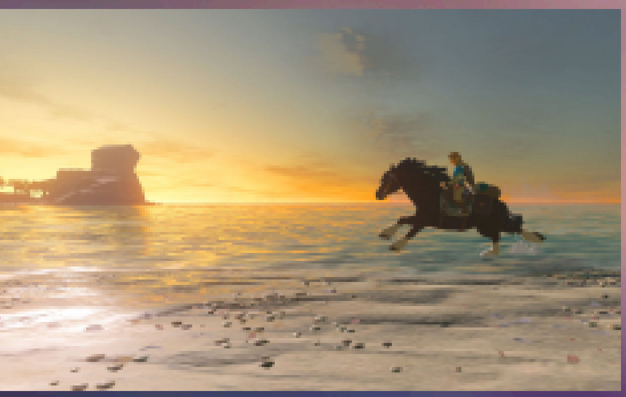



**Los santuarios**

—

Pequeñas mazmorras secundarias que pondrán a prueba nuestro ingenio a la hora de resolver enrevesados puzles, y acabarán premiándonos con Símbolos de Valía.





**Cada batalla es un mundo**

—

Podremos encarar las diferentes batallas del juego con la estrategia que más nos guste. *Breath of the Wild* no plantea una única forma de hacer las cosas, sino que deja en nuestras manos cómo afrontar cada momento del juego. La estrategia depende de nosotros.

mención aparte es **la acertada decisión a la hora de implementar el control por movimiento en un buen puñado de estas pruebas**, puesto que no solo son tan originales como exigentes, sino que además resultan muy divertidas.

¿Qué más cosas tenemos por hacer? Lo cierto es que la lista es interminable. Podemos explorar libremente en busca de los enemigos más peligrosos, tratar de encontrar las 900 Semillas Kolog (un objeto que sirve para aumentar nuestra capacidad de inventario) o podemos aceptar **un sinfín de misiones secundarias**. Como si de un RPG al uso se tratase, durante nuestros viajes encontraremos a muchos NPC ubicados en las ciudades —o lo que resta de ellas— de Hyrule. Aunque es inevitable que varias de estas misiones terminen invitándonos a ejercer de «chico de los recados», algo que sucede en casi cualquier título del género, no deja de sorprender el hecho de que muchas estén realmente bien. En la mayoría de los casos nos hablan sobre nuestro objetivo e incluso nos dan alguna pista, pero **generalmente no contamos con ningún tipo de ayuda, y eso eleva aún más el ya de por sí grandioso componente de exploración del que presume *Breath of the Wild*.**

Al citado componente de exploración hay que sumar algo que también ha sido heredado directamente de las primeras entregas de la saga: **la dificultad**. Resulta innegable que *The Legend of Zelda* no se caracteriza por ofrecernos un desafío demasiado exigente desde que la saga saltó a las tres dimensiones. Sin embargo, ahora estamos ante **un juego difícil.** Cualquier enemigo puede poner fin a nuestra existencia cuando menos lo esperamos, y a eso hay que sumarle **las adversidades a las que el devastado reino de Hyrule nos somete a menudo**. La sensación de viveza de la que hace gala el escenario vuelve a dejar constancia del amor por el detalle por parte de Nintendo: el frío —o el calor— puede matarnos si no estamos preparados para soportar temperaturas extremas, una tormenta puede desembocar en un rayo fulminante sobre nuestro cuerpo si portamos algún objeto metálico y agotar nuestra resistencia mientras es-

calamos una montaña hará que nos entreguemos al vacío. **Son solo algunas muestras del peligro constante que nos acecha.**

Todo esto da lugar a un conjunto en el que la principal virtud radica en una de las cualidades más importantes a la hora de valorar un juego de mundo abierto: **el equilibrio.** *Breath of the Wild* no deja un solo cabo suelto. Todo tiene un porqué, **todo está perfectamente diseñado** y todo hace que necesitemos seguir explorando. El género que habitualmente definimos como «*sandbox*» siempre tiende a verse afectado por la dejadez a la hora de equilibrar un conjunto formado por diversas piezas de gran tamaño. **Nintendo se ha enfrentado a un género de lo más arriesgado** que tiende a volverse tan monótono como tedioso. Para rizar el rizo, **lo ha hecho jugándose el prestigio que siempre ha acompañado a su buque insignia,** con permiso de Mario.

Hemos tenido que esperar casi cinco años para presenciar el nuevo despertar del Héroe del Tiempo, pero lejos de pensar que estamos ante uno de esos eternos y polémicos desarrollos, deberíamos celebrar que algo tan brillante haya visto la luz en tan poco tiempo. Estamos ante una **obra atemporal;** uno de esos juegos que suponen un punto de inflexión. ***«¿Y ahora qué?»*** Me preguntaré siempre que vuelva a ponerme a los mandos de cualquier juego venidero. En definitiva, siento una necesidad imperiosa de otorgarle la máxima puntuación, algo en lo que el resto de mis compañeros coinciden con unanimidad. **Nintendo Switch debuta de la mejor manera posible, mientras que Wii U pasa a mejor vida de una forma digna.** Estamos ante uno de los mejores juegos del Siglo XXI, porque ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild* es una obra maestra.**

VALORANDO UNA

## OBRA MAESTRA

**La valentía de Nintendo ha sentado un nuevo referente**

Nintendo hace honor a la Trifuerza, replanteando **con valentía** los cimientos de la saga. *Breath of the Wild* ha revolucionado todos los ingredientes que dan vida a un *Zelda*, regalándonos una obra cuyo impacto dejará una huella que servirá —como en su día con *Ocarina of Time*— como **referente** dentro y fuera de la industria.

***—Juan Tejerina***



**Una aventura para absolutamente todos los jugadores**

Nunca ha sido **tan sencillo emprender una odisea tan compleja.** El Héroe del Tiempo vuelve a empuñar su Espada Maestra y lo hace en un título grande, pero que **te invita a querer recorrer cada uno de los rincones de Hyrule** descubriendo sus secretos.

***—Juan Pedro Prat***



EN NUESTRA WEB

**"El Zelda que mejor representa la aventura y exploración del original"**

**—Fernando Bernabeu**



**DESARROLLADOR**: NINTENDO
**LANZAMIENTO**: 03/03/2017
**PLATAFORMAS**: WII U | NINTENDO SWITCH



ANÁLISIS

# HORIZON: ZERO DAWN

**POR CARLOS SANTILLANA**

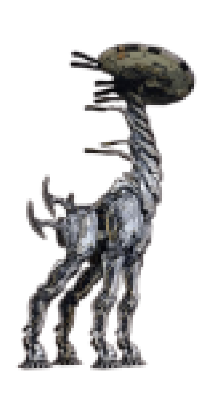
Tras la espectacular, y con ciertos altibajos, saga ***Killzone,*** Guerrilla Games opta por dar un giro un tanto radical con ***Horizon: Zero Dawn***. Dos juegos con relativamente poco en común, excepto un considerable apartado técnico y que dejan bien claro que el estudio holandés no se anda con medias tintas cada vez que se pone manos a la obra con un triple A. Según han comentado, llevaban dándole vueltas a *Horizon* desde el final del desarrollo de *Killzone 3*, y debido a lo ambicioso que querían que fuera, se mantuvo en la sombra también durante el desarrollo de *Killzone: Shadow Fall*.

Ahora, por fin, tenemos entre manos la que es una de las grandes apuestas de Sony para el comienzo del año 2017, y vaya un buen comienzo que están teniendo. *Horizon: Zero Dawn* ha ido acaparando desde el principio la atención de los medios y la comunidad, en parte por su alto nivel de detalle, y en parte por la posibilidad de luchar contra unas enormes bestias robóticas. Pero poco a poco ha ido demostrando que tiene mucho más que ofrecer.

Viene no sólo a demostrar el nivel gráfico que se puede alcanzar con la tecnología de hoy día, sino a cumplir una tarea aún más ardua: **reconciliar a la comunidad con los juegos de mundo abierto**. Un género que se ha ido desprestigiando paulatinamente debido al abuso que se ha hecho al rellenar en exceso unos mundos que no lo necesitan, por lo que acababan aburriendo cuando buscaban entretener. Por suerte, hay una luz al final de este túnel, y este juego es uno de los que nos quiere guiar fuera; aunque no es el único.

# ALOY ES UN NUEVO ICONO

## UN MUNDO POSTAPOCALÍPTICO CON ROBOTS



**Mazmorras**

Existen unas «mazmorras» llamadas Calderos que nos van proporcionando la habilidad de controlar a máquinas cada vez más poderosas. Estos calderos ofrecen un acercamiento diferente a los combates.

El juego cuenta la historia de **Aloy**, una chica que ha nacido y crecido en un mundo postapocalíptico, dominado por **unas máquinas con forma de animales**. La humanidad se ha visto drásticamente reducida, y los supervivientes han tenido que adaptarse a este nuevo entorno hostil.

Divididos en comunidades separadas en pequeños asentamientos, con culturas y costumbres tribales y un desconocimiento casi total de lo ocurrido antes del supuesto alzamiento de las máquinas. Cada tribu se ha adaptado y ha interpretado lo ocurrido a su manera, creando sus propias costumbres y supersticiones. En el caso de Aloy, pertenece a **la tribu de los Nora**, que sigue una estructura de mando matriarcal y rezan a la «Madre»; un ser que, según su folclore, consiguió derrotar el alzamiento de las máquinas y anular su voluntad, por lo que las condenó a vivir como bestias.

Esto es sólo un ápice del rico trasfondo que han creado para *Horizon: Zero Dawn*. De hecho, es tan detallado y completo que no será fácil ir componiendo el puzle de información que vamos recibiendo poco a poco durante la historia del juego. Una historia en la que Aloy jugará un papel fundamental, primero por la búsqueda de conocimiento, pero más adelante por motivos más importantes y personales.

Esta trama se las arregla para ir contando lo necesario para enganchar poco a poco al jugador, pero sin desvelar demasiado en cada paso. Es más, como la tribu de Aloy vive recluida en lo que ellos denominan como «zona sagrada» —los Nora son una tribu con muchas costumbres que el resto de comunidades consideran radicales o extrañas—, ella apenas conoce nada del mundo exterior, así que **cada cosa nueva que aprendemos conlleva el descubrimiento de otros misterios a resolver.** Como es de esperar, hay mucho más tras las máquinas que pueblan la Tierra y su comportamiento hacia los humanos, así como con las relaciones entre las diferentes tribus. Una historia que merece la pena ir desgranando poco a poco y que es mucho más compleja de lo que parece al principio.

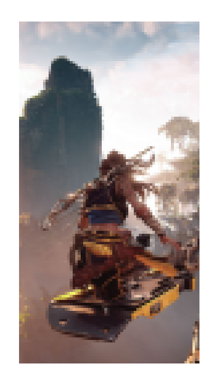
### Cuando el mundo abierto funciona

*Horizon: Zero Dawn* ha optado por el mundo abierto en **un género de acción y aventuras con muchos toques de RPG**. Una apuesta un tanto arriesgada por lo que comenté al comienzo: el estilo de mundo abierto se ha visto bastante desmejorado recientemente. El motivo ha sido por culpa de que muchos títulos han buscado rellenar los mundos abiertos con montones de tareas tediosas y repetitivas. Así, por un lado consiguen eliminar la sensación de "vacío", que era la antigua lacra de este estilo de juegos y, por otro, aumentar exponencialmente la duración, pero de una forma totalmente artificial.



> *Sus pequeños fallos no lastran en absoluto un resultado final sobresaliente*

Por suerte, *Horizon: Zero Dawn* **ha conseguido recuperar el buen camino del mundo abierto**, con un gran mapa a explorar que no llega a cansar. Tendremos diferentes entornos repartidos por toda su extensión únicos entre sí, diversidad de tareas a realizar en zonas diseminadas que no sobreexplotan un mismo lugar, un



**Apunta y dispara**

—

Con un poco de habilidad y de paciencia se pueden obtener capturas realmente impactantes y con un nivel de detalle asombroso. Máquinas, personajes, entornos… hasta el punto que podemos ver con precisión tanto insectos como mariposas, abejas o incluso hormigas.

número adecuado de coleccionables a encontrar que, además, reportan algún tipo de beneficio, secretos que no aparecen en el mapa…

No va hasta el punto de abrumar con una cantidad innecesaria de misiones secundarias, ni una incesante búsqueda de coleccionables que realmente no aportan nada —o tardan mucho en funcionar para algo—. Podemos dedicar un rato a completar una de las misiones primarias —curiosa idea de tener habitualmente más de una misión principal disponible, cuando lo normal en estos juegos es tener sólo una—, luego una misión o tarea secundaria, y finalmente conseguir algunos objetos esparcidos por el mapa. Sólo con eso ya conseguimos avanzar significativamente en cada uno de esos apartados. No es, por ejemplo, una misión secundaria de entre decenas disponibles, o un coleccionable de cientos. Incluso algunos de ellos, sólo con tener dos o cuatro de un mismo *set*, ya nos permite conseguir algún tipo de recompensa. Deja una agradable sensación de que todo lo que hacemos significa algo, y no es un mero añadido para aumentar la duración.

Se ha implementado un **excelente sistema de combate que nos permitirá luchar contra los dinosaurios robot**. Hay que tener en cuenta que el mundo de *Horizon: Zero Dawn* es poco más que tribal y que las armas usadas contra ellos son meras evoluciones de arcos y hondas —mejoradas con las propias piezas de las máquinas—. Por ese motivo, Aloy siempre se encuentra en inferioridad en cualquier combate.

Un simple Vigía, la máquina más elemental que hay, nos puede poner en aprietos si no vamos con cuidado; **y las máquinas más grandes necesitarán una cuidada estrategia** de acercamiento o nos pueden eliminar en un suspiro. Esto es porque los robots son muy adaptativos, y según lo que hagamos o cómo ataquemos pueden responder de una forma o de otra. Lo más llamativo es la gran cantidad de elementos que componen cada uno.

Todos llevan una armadura muy resistente a todo tipo de daño, cualquier ataque a una zona con armadura tendrá como resultado un daño mínimo. Una opción es desprender primero las zonas con armadura para atacar al cuerpo, algo más débil, pero también podemos centrar nuestros ataques a partes aún más concretas. Atacar sus depósitos de "combustible" puede ocasionar una explosión elemental; destruir sus sistemas hará que no puedan usar sus capacidades especiales —como un escáner o un ataque en salto—, y romper sus armas los obligará a usar otro tipo de ataque. Incluso las más grandes podremos desprenderlas y usarlas en su contra. Muchas posibilidades con cada tipo de máquina.

Pero hasta sus golpes más básicos están **cuidados hasta el más mínimo detalle.** No sólo parecen animales, sino que se comportan como tales, y por tanto sus ataques básicos se basan en abalanzarse contra nosotros. Unos, cual león en la vida real, los desequilibra por el ímpetu generado, y si vamos con ojo podemos llegar a hacerlos tropezar y que caigan. Magnífico.

En cambio, los enemigos humanos son mucho más típicos y predecibles, similares a los de otros juegos. Suelen ser partes más orientadas a las clásicas zonas de sigilo de los mundos abiertos, ya que un ataque directo contra los humanos pueden ser incluso más peligrosos que contra las máquinas. En cualquier caso, si vamos con cuidado estas zonas se limitan principalmente en ir poco a poco limpiando el lugar, y luego eliminar alguna máquina, si la hay.

La parte RPG de *Horizon: Zero Dawn* la encontramos en **los diálogos**, la capacidad de **tomar decisiones** morales —con un impacto relevante en futuros acontecimientos—, y el **desarrollo de Aloy**. Con tres ramas de habilidades a desbloquear al subir de nivel, centradas más o menos en el combate a distancia, el combate cuerpo a cuerpo/ sigilo, y la recolección/ creación de objetos; aunque hay un poco de todo.

DIRECTOR

**MATHIJS DE JONGE**



Cuando se empezaron con los conceptos para el siguiente título a desarrollar por Guerrilla Games, Mathijs de Jonge consideró la idea de *Horizon Zero: Dawn* como la más arriesgada de todas.

—

*"Aloy fue el primer pilar, pero tenía que contraponerse a los otros dos: la naturaleza y las máquinas"*

—

Eligieron a una mujer como Aloy como protagonista porque querían hacer algo diferente a los *shooters* protagonizados por hombres que llevaban haciendo tantos años.

#### Se te nota en la mirada

Todo lo visto ya podría formar un juego redondo, pero *Horizon: Zero Dawn* no se conforma con esto, y presen-



ta un **apartado técnico brutal.** Posiblemente lo más puntero que existe hoy día en consolas y de lo más alto en el mundillo de los videojuegos en general. Aún mejor en PlayStation 4 Pro, pero no es necesario tener esta consola mejorada para quedarte igualmente sin habla.

Es difícil empezar por un punto en concreto cuando todo alcanza la excelencia. Lo que disfrutaremos en primer lugar serán los magníficos escenarios. **Unos entornos cuidados hasta lo más mínimo y con un nivel de detalle enfermizo**. Con todo tipo de maleza creada con ayuda procedimental —aleatoria—, que se torna en poco menos que un paisaje de ensueño cuando vemos cómo lo baña cada una de las luces ambientales que ofrecen las diferentes horas del día. La locura más extrema nos puede embargar si somos capaces de encontrar las esquivas hormigas que se encuentran escalando algunos árboles. Hasta ahí llega la pasión por el menor detalle.

Por supuesto, si los entornos gozan de gran nivel, los personajes no se quedan atrás. Gracias al excelente modo foto incluido en el juego, podremos acercarnos a ver la gran precisión con que han creado las caras de Aloy y demás personajes. El pelo, los poros de la cara y **hasta el reflejo real de lo que están viendo los ojos de los personajes**. Un máximo cuidado en los detalles, que se ve inevitablemente afectado por unas **expresiones faciales poco creíbles**. La cara de Aloy y de cualquier otro personaje apenas cambia ya esté contento, triste o enfadado; y todos usan las mismas expresiones y movimientos genéricos. Una pena.

Esto también se acrecenta por el extraño hecho de que en general **las voces suenan «demasiado bien»**, como recién salidas de un estudio de grabación, cosa que realmente es así, pero que no debería notarse. Por así decirlo, Aloy —con la voz en español de Michelle Jenner— se oye casi como si estuviéramos en el estudio oyendo su voz con unos cascos, o sea muy limpia. No concuerda demasiado con lo ocurrido en pantalla, ni tampoco en situaciones más específicas como cuando fuerzan un estado concreto como el cansancio o la ira.

### Indispensable

*Horizon: Zero Dawn* no es un juego perfecto, en gran parte porque no existe el juego perfecto —es literalmente imposible que un título guste a todo el mundo, en primer lugar porque a todos no nos gustan los mismos géneros y estilos—. **Pero si definimos la perfección como hacer muy bien todo lo que ofrece, entonces está extremadamente cerca**.



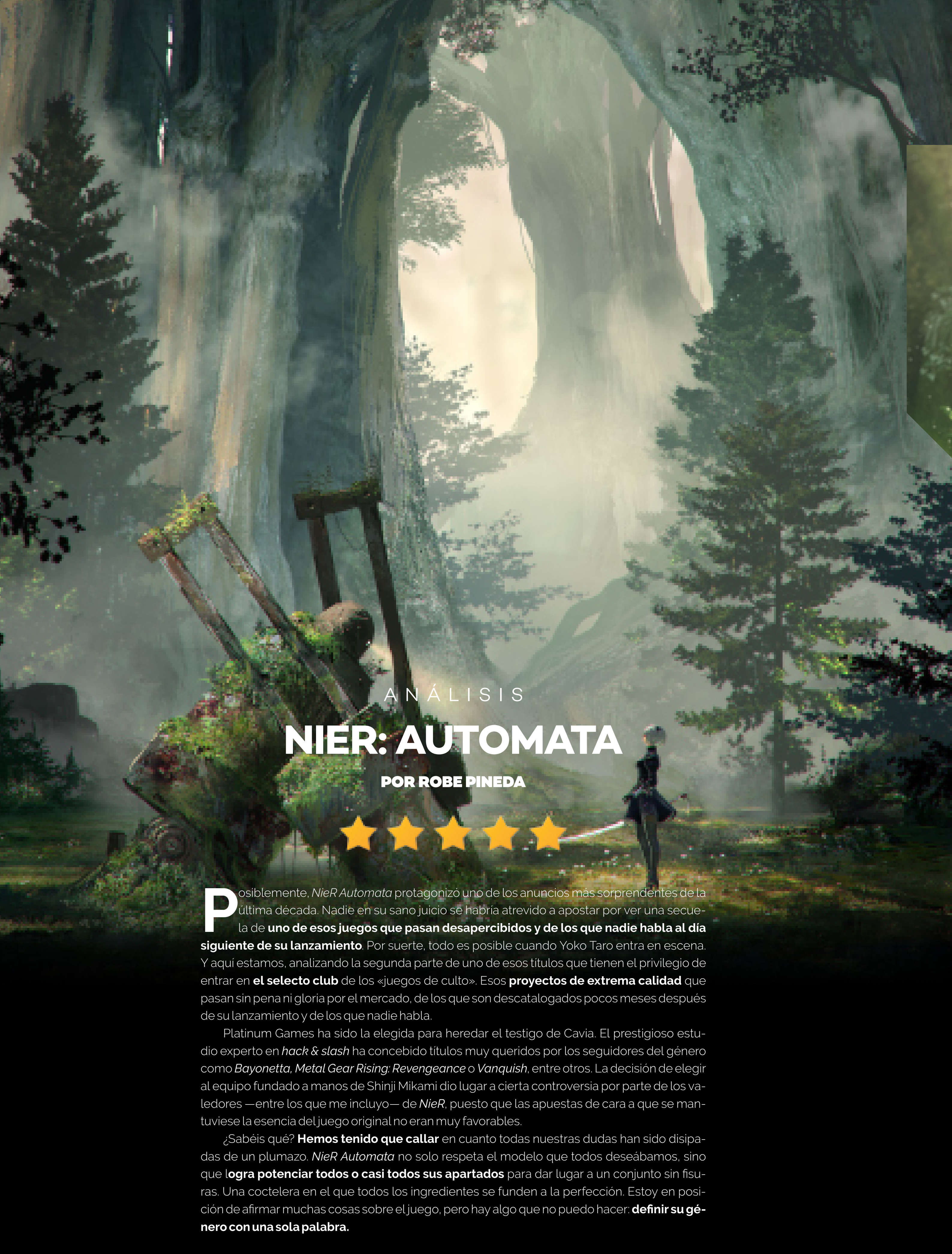
**DESARROLLADOR**: GUERRILLA GAMES
**LANZAMIENTO**: 01/03/2017
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4

8

EN NUESTRA WEB

**"Es sin duda una experiencia en la que merece la pena adentrarse"**

*—Alejandro Castillo*



ANÁLISIS

# NIER: AUTOMATA

**POR ROBE PINEDA**

Posiblemente, *NieR Automata* protagonizó uno de los anuncios más sorprendentes de la última década. Nadie en su sano juicio se habría atrevido a apostar por ver una secuela de **uno de esos juegos que pasan desapercibidos y de los que nadie habla al día siguiente de su lanzamiento**. Por suerte, todo es posible cuando Yoko Taro entra en escena. Y aquí estamos, analizando la segunda parte de uno de esos títulos que tienen el privilegio de entrar en **el selecto club** de los «juegos de culto». Esos **proyectos de extrema calidad** que pasan sin pena ni gloria por el mercado, de los que son descatalogados pocos meses después de su lanzamiento y de los que nadie habla.

Platinum Games ha sido la elegida para heredar el testigo de Cavia. El prestigioso estudio experto en *hack & slash* ha concebido títulos muy queridos por los seguidores del género como *Bayonetta, Metal Gear Rising: Revengeance* o *Vanquish*, entre otros. La decisión de elegir al equipo fundado a manos de Shinji Mikami dio lugar a cierta controversia por parte de los valedores —entre los que me incluyo— de *NieR*, puesto que las apuestas de cara a que se mantuviese la esencia del juego original no eran muy favorables.

¿Sabéis qué? **Hemos tenido que callar** en cuanto todas nuestras dudas han sido disipadas de un plumazo. *NieR Automata* no solo respeta el modelo que todos deseábamos, sino que l**ogra potenciar todos o casi todos sus apartados** para dar lugar a un conjunto sin fisuras. Una coctelera en el que todos los ingredientes se funden a la perfección. Estoy en posición de afirmar muchas cosas sobre el juego, pero hay algo que no puedo hacer: **definir su género con una sola palabra.**



**La corporación YoRHa**

Nuestro ejército planifica sus expediciones a la superficie terrestre en esta misteriosa estación espacial.

# AMOR ARTIFICIAL

## DATOS SOMOS Y EN DATOS NOS CONVERTIREMOS

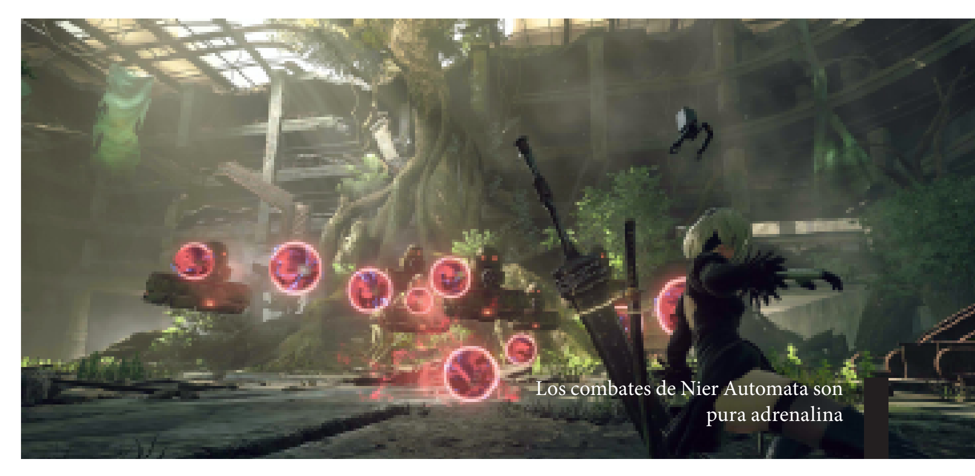
Square Enix siempre ha sido muy prudente con respecto al material al que fuimos teniendo acceso durante la víspera del lanzamiento. La decisión se debe a **la importancia que tiene la historia del juego**, muy sensible a los temidos *spoilers*. Es por eso que no vamos a indagar demasiado en el guion, así como en la mayoría de los personajes que conocemos durante nuestra aventura. No obstante, sí que vamos a poneros en situación, ya que la historia de *NieR Automata* es relativamente compleja y no siempre resulta fácil atender a los pequeños detalles.

Han pasado **varios milenios** desde los hechos acontecidos en *NieR*. Como ya sabéis, el tiempo no espera ni perdona, y eso ha desembocado en la materialización de uno de los grandes temores del ser humano: **ser relevado por una máquina**. Con un trasfondo digno de las mejores obras de ciencia-ficción, Platinum Games pretende hacernos reflexionar sobre la posibilidad de que un ser artificial desarrolle la capacidad de percibir emociones tales como el odio, la amistad e incluso el amor. En definitiva, **la posibilidad de que una máquina aprenda a vivir**.

En el futuro en el que nos situamos, el planeta Tierra ya no nos pertenece. Una raza desconocida ha enviado a sus ejércitos mecanizados con la única intención de **eliminar todo atisbo de vida humana** y adueñarse de nuestro hogar. Por suerte, un pequeño grupo de personas ha logrado exiliarse a la superficie lunar y tiene un plan. Un plan para recuperar el control sobre la Tierra y en el que nos erigimos como la última esperanza del ser humano: **somos YoRHa**, una corporación creada para perpetuar la humanidad.

**2B y 9S.** Esos son los nombres a los que atienden nuestros protagonistas. Inicialmente, nosotros encarnamos a 2B, una chica de corta edad especializada en la exploración y el combate. Realmente, me he limitado a describir su aspecto físico, pues **no somos más que datos transferidos a un cuerpo que actúa como recipiente.** Resulta irónico que el plan de los humanos para combatir a las máquinas sea enviar a otras máquinas. No obstante, no todos somos iguales, al igual que sucede con las personas...

Tras explicar un poco quiénes somos y para qué hemos sido concebidos, vamos a meternos de lleno en la propuesta jugable que nos propone *NieR Automata*. Estamos ante una especie de aventura en tres dimensiones similar al *sandbox* medio, pero capaz de transformarse en RPG, *hack & slash*, plataformas, *shoot' em up*... y que haga lo que haga, **siempre lo hace bien**. Básicamente, podríamos decir que estamos ante una secuela conti-



Los combates de Nier Automata son pura adrenalina

POR ROBE PINEDA



**Hogar, dulce hogar**

—

El planeta Tierra ha sido devastado y los humanos nos han programado para recuperarlo.

nuista con respecto al título de Cavia, pero **mejorada en casi todos los sentidos**. Un juego que cambia de tercio constantemente y que no admite ser calificado con una simple etiqueta.

El prólogo del juego nos lleva por esa fábrica abandonada que recorrimos gracias a la demo ofrecida por Square Enix. En ella aprendemos los controles básicos, tanto a pie como en lo que concierne al combate aéreo, así como algunas secciones en los que la cámara da lugar a uno de esos cambios de registro que tanto le gustan a Taro. **2B se mueve con bastante suavidad** y lo cierto es que los controles resultan bastante precisos, dando lugar a un sistema de control tan sencillo como efectivo.

Esta pequeña misión no es más que un preparativo para la que se nos avecina en cuanto hacemos una parada en nuestra nave, que orbita en torno a la Luna. Una vez recibimos la información necesaria, estamos listos para hacer **la primera incursión** a la Tierra y comprobar su estado. Pese a la fatalidad que dejó en ruinas a nuestro antiguo hogar, la soledad y el crecimiento de la flora ha terminado por dar forma a un escenario que **goza de una belleza inquietante.** Edificios abandonados, árboles cuyas raíces parecen esculpidas por el artista más caprichoso y algún que otro atisbo de actividad animal. Los restos del lugar que un día nos acogió transmiten calma **pero también tristeza.**

Al llegar a la ciudad nos encontramos con lo que parece un *sandbox* al uso: escenarios abiertos que disfrutan de cierta extensión, un mapa para orientarnos y un indicador de objetivo que nos marca nuestro destino principal, pero al que podemos hacer caso omiso y dedicarnos a explorar libremente. **Esta es la base de *NieR Automata*,** aunque conforme avanzamos descubrimos las muchas localizaciones que nos esperan, nos tocará recorrer **tramos en dos dimensiones**, con vista isométrica e incluso sobre raíles. Una de las señas de identidad que tanto gustaron de *NieR* y que Platinum Games ha respetado por completo.

El componente RPG hace acto de presencia en cuanto comenzamos a conocer a diversos NPC y aceptamos sus encargos, así como cuando obtenemos acceso a la personalización de nuestro personaje, que nos propone una forma muy original en cuanto al desarrollo de nuestras habilidades. **El cuerpo que 2B habita es similar a un ordenador**: tiene unos parámetros de capacidad y nosotros decidimos cómo aprovecharlo. Esto es algo que me ha gustado bastante, pues no solo resulta innovador, sino que **potencia la idea de que no somos más que un puñado de circuitos incapaz de tomar una decisión**... o eso parece.

Para que os hagáis una idea, imaginad que tenemos **una cantidad determinada** de memoria RAM. Cada chip equipado ocupa cierto espacio y no podemos implementarlos a la ligera, puesto que podríamos quedarnos sin sitio, al igual que sucede en algunos ordenadores si optamos a ejecutar una cantidad ingente de programas. **Todo funciona por chips**, desde uno que mejore nuestro poder ofensivo, hasta los que nos otorgan habilidades de exploración. Incluso el mapa o nuestro indicador de vialidad, los cuales podemos retirar, dando lugar a que el HUD desaparezca por completo. Siendo así, **es posible trazar un desarrollo equilibrado**, pero también podemos potenciar un aspecto concreto en función de nuestras necesidades. Un sistema sencillo, original y **divertido de explorar.**

2B sube de nivel mediante los puntos de experiencia que obtenemos al completar una misión secundaria o al derrotar a un enemigo, lo que lleva a que veamos mejoradas nuestras estadísticas, pero realmente **son los chips equipados los que marcan la diferencia.** Podemos comprarlos, encontrarlos en algún cofre u obtenerlos a modo de recompensa tras completar un encargo de un NPC. El nivel de dificultad elegido **influye considerablemente en nuestro desarrollo**, ya que si optamos por un nivel exigente, tanto los puntos de experiencia como los chips que sueltan algunos enemigos se ven aumentados notoriamente.

Ya que **hablamos de dificultad**, nos toca mencionar el combate. A estas alturas, dudo que aún quede alguien que no sepa cómo se las gasta Platinum Games en este



DIRECTOR

**YOKO TARO**

...

Yoko Taro es uno de esos directores tan carismáticos como excéntricos que pertenece a ese club formado por figuras especiales como las de Hideo Kojima, Hideki Kamiya o Hidetaka Suehiro, entre otros.

—

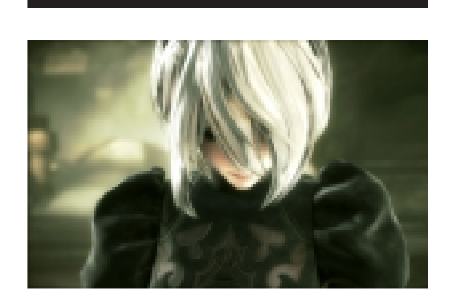
*"Todo el tiempo que invertí en el juego original enfadándome con el equipo de desarrollo ha sido eliminado por Platinum y lo bien que trabaja; así que me lo he pasado bebiendo. No ha cambiado mucho cuánto trabajo, pero cuando bebo hago mejores juegos, así que todo bien."*

—

Un genio.

sentido. Como no podía ser de otra forma, *NieR Automata* cuenta con un sistema de combate maravilloso. Dinamismo, precisión y exigencia se unen para que luchar contra hordas de enemigos se convierta en algo terriblemente adictivo. Recomiendo encarecidamente optar por el nivel difícil, como mínimo. Personalmente, **decidí apostar por el modo extremo** desde la primera partida y llegué a sufrir lo que no hay en los escritos, pero la satisfacción de salir airoso de una refriega ante media docena de máquinas es indescriptible.

Generalmente, los enemigos de menor envergadura **tienden a patrullar en grupo,** algo que puede ser un problema si no medimos los tiempos a la perfección a la hora de esquivar un golpe. Sin embargo, los enemigos de gran tamaño suponen los mayores —y mejores— retos del juego, puesto que la ferocidad de sus ataques y su aguante da lugar a que libremos algún que otro combate de esos que luego recuerdas. Cabe destacar que **si optáis por el nivel fácil,** 2B viene equipada de serie con algunos chips automáticos que convierten una experiencia desafiante en todo un paseo, y creo que eso no es lo que alguien espera cuando se pone a los mandos de un juego así.



**Platinum en estado puro**

**—**

Al igual que en *Bayonetta* o *Vanquish*, los combates son espectaculares, exigentes y precisos. La protagonista de esta historia, 2B, es un Androide que ha traído todo tipo de polémica debido a su aspecto y a la proliferación —en redes— de todo tipo de colectivos.

Pero si hay algo que nos lleva al límite y hace que el sistema de combate saque a relucir todas sus virtudes, son **los encuentros ante los jefes finales**. Al igual que sucedía en *NieR*, cada jefe nos propone un desafío diferente. Da igual si estamos ante un enemigo que prácticamente no cabe en nuestra pantalla o si se trata de uno que da lugar a un combate más propio a un juego de lucha que a un RPG; **todos nos obligan a sacar lo mejor de nosotros mismos**, porque todos cuentan con una cantidad de vitalidad abrumadora y todos pueden mandar nuestros datos de vuelta a la Luna en un abrir y cerrar de ojos.

Dejando a un lado el sistema de combate, hay un par de aspectos en los que me gustaría hacer hincapié, pues estamos ante un título cuya superficie resulta bastante atractiva... pero en el que **lo que hay debajo es mucho mejor.** Se trata de tres elementos vitales si vuestro objetivos es aprovechar lo mejor del juego: **las misiones secundarias y el *new game*.** Son factores que sabemos que están presentes ,pero hay que hacer un pequeño esfuerzo para descubrir todo lo que esconden. Vayamos por partes.

**Las misiones secundarias no suponen un gran avance** con respecto a lo que habitualmente nos encontramos en cualquier RPG o aventura de mundo abierto. De hecho, a veces podemos llegar a sentirnos *«el chico de los recados»*, con unos encargos que están muy lejos de la elaboración y profundidad de las misiones que Geralt de Rivia se ve obligado a completar en *The Witcher 3: Wild Hunt,* por poner un ejemplo. No obstante, sí que tienen algo que hace recomendable seguirlas: **todas aportan su granito de arena en aras de implicarnos**, puesto que la mayoría de ellas nos aportan diálogos y escenas muy útiles a la hora de atar cabos sobre la posible relación entre el hombre y la máquina.

Ahora vamos con el más interesante de todos: el *new game*. Como ya sabéis, esta mecánica es capaz de dotar a un título de **una segunda juventud**. *NieR Automata* nos ofrece un sistema muy especial que **nos exige jugar tres partidas si queremos darlo por finalizado**. Ya sucedía en el título original, pero en esta secuela Taro ha ido más allá de sus propios límites y no se ha conformado con una segunda partida en la que apenas disfrutemos de un par de aspectos modificados. Si queréis disfrutad el juego al máximo **no penséis que todo acaba cuando aparecen los créditos**; a veces el final da paso al mejor de los comienzos.

No quiero finalizar sin hablar de **la banda sonora**. Una maravilla para los oídos desde el primer momento. Algo grande se intuía cuando, durante el prólogo, apreciamos una nueva versión de *Song of the Acients*, una de las piezas más emblemáticas de *NieR*.

En definitiva, estamos ante **un conjunto perfectamente equilibrado**. Una historia intensa, un apartado jugable a la altura y una variedad de mecánicas envidiable. Muchos temíamos que Platinum Games optase por dejar atrás el legado de Cavia, y estábamos equivocados: *NieR Automata* no solo respeta a su antecesor, sino que además es un grandísimo juego. Un puzle en el que todas sus piezas resulta extrañas, pero en el que todas encajan a la perfección.



9

**EN NUESTRA WEB**

**"Un grandísimo juego que respeta a su predecesor y lo mejora"**

**—Robe Pineda**

**DESARROLLADOR**: PLATINUM GAMES
**LANZAMIENTO**: 23/02/2017
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4 | PC



ANÁLISIS

# PERSONA 5

**POR JUAN TEJERINA**

★★★★★

OBRA MAESTRA

Siempre he mantenido que los videojuegos no son arte. He esgrimido, contra todo y todos, que los videojuegos son un producto creado para satisfacer una demanda. Que no llegan con **el objetivo de transmitir una idea o un sentimiento**. Y sin embargo, las creaciones del P-Studio se acercan tanto a **mi concepción del arte**, que hacen que mis argumentos se tambaleen y derrumben ante mis propios ojos. La firma de este equipo es única. Su estilo, **inimitable**. Y su maestría a la hora de darle vida a sus lienzos es algo fuera del alcance de cualquier estudio de la actualidad.

*Persona 5* es la reafirmación de un equipo que se ha propuesto **llevar el videojuego un paso más allá**. Un equipo valiente y estoico. Capaz de contarnos su historia a través de todos nuestros sentidos como jugadores. Una **obra de arte** capaz de maravillarnos con su narrativa, sus personajes, su apartado artístico, su jugabilidad y su mensaje. Un **mensaje que puede calar hondo** y transciende de los bits y bytes que hacen posible este regalo para todo amante del videojuego.

# ROMPIENDO LAS CADENAS
## DE UNA SOCIEDAD CORRUPTA

Mi admiración por el P-Studio viene de largo. Les conocí, por golpe de suerte, a través de *Catherine*. Un juego que me sorprendió gratamente por **la valentía** de la que hacía gala a la hora de retratar una serie de temas que muchos hemos vivido y muy pocos han sabido transmitir a través de un mando. Cada jugador es un mundo, y en mi caso valoro mucho aquellos estudios **que se atreven a llevar el videojuego un pasito más allá del mero ocio electrónico.** Aquellos estudios que se atreven a disponer de las bondades del videojuego para crear algo único. Si la literatura se sirve de papel y tinta para llenar nuestra imaginación, si el cine se sirve de imágenes y sonido ¿por qué el videojuego no aúna ambos conceptos **e introduce el componente interactivo** en la ecuación? El videojuego dispone de una gran variedad de herramientas para explotar la creatividad de sus autores: y sin embargo son muy pocos los que hacen uso de todas ellas. Algunos se afanan en crear una jugabilidad a prueba de bombas, otros en contar una historia, pero **muy pocos se atreven** a explotar cada uno de estos apartados con el objetivo de **transmitirle un mensaje al jugador**, y hacérselo llegar a través de **todos sus sentidos**. Sin embargo, *Persona 5* se atreve **a ser arte**. A llegar al jugador a través de todas sus aptitudes. A través del mando, pero también de la vista, el oído y nuestras propias capacidades cognitivas. Para disfrutarlo en su totalidad **hemos de ser capaces de sentirlo**. No estamos ante un juego más.

### TODOS LLEVAMOS UNA MÁSCARA

*Persona 5* es un juego con **varias capas de profundidad**, y es necesario tener cierta *sensibilidad* a a hora de abordarlo y disfrutarlo. Detrás de su estética desenfadada **subyacen varios mensajes** que señalan, con pulso firme, a la sociedad en la que vivimos. La corrupción, el abuso, el sexo, la hipocresía o la represión son sólo algunos de los delicados temas que retrata. Como toda obra de arte, **deja en nuestras manos la intepretación** de su intencionalidad, y es por ello que el calado puede llegar a ser muy hondo.

Quiero comenzar este análisis poniéndote en situación. Lo que vas a leer a continuación no son *spoilers*, sino **los primeros compases** del periplo que viviremos a lo largo de una duración **de más de ochenta horas** reales.

### Persona, la manifestación de tu corazón
—

Sólo aquellos capaces de **aceptar la oscuridad** de su propio corazón son aptos para despertar a su *"Persona"*, la manifestación física de sus sentimientos. La dirección artística de cada uno de ellos habla por sí sola, dejando **a nuestra interpretación** el descubrir un poco más acerca del interior de los protagonistas.



Compaginar nuestro día a día como estudiantes con la vida de "Ladrones Fantasma" no es tarea fácil

POR JUAN TEJERINA



**Una banda sonora magistral**

El P·Studio nos habla de su historia, de sus personajes y de **su mensaje** a través de todos nuestros sentidos. Si el diseño artístico de los diferentes "*Persona*" sirve para conocer mejor el interior de los protagonistas, prestar atención a la música servirá para descubrir aún más sobre los mismos. Detrás de sus bohemios acordes se esconden **letras que hablan desde el interior** de los protagonistas.

En un guiño a la anterior entrega, volvemos a encarnar a un adolescente cuya tutela queda en manos de un adulto. Una condena judicial es el motivo por el cual nuestro protagonista se ve fuera de su hogar, supervisado por un completo desconocido.

Con esta premisa, nos sumergimos en la piel de un *"chico problemático"*, cuyos asuntos con la justicia le lastran y estigmatizan de cara a la sociedad. Una sociedad que prefiere construir quimeras y fantasías en torno a la gente, para justificar su rechazo. Una **sociedad que vive de sus propios prejuicios** y de los cuales el protagonista será víctima directa. Pues lo que nadie sabe —y por lo que nadie pregunta— es el motivo por el cual hemos tenido problemas con la ley: **haber defendido a una mujer de una paliza**. De una paliza a manos de alguien lo suficientemente influyente como para arruinar la vida de un estudiante en los tribunales. Una situación injusta, pero que sirve de perfecta introducción a lo que nos esperará a lo largo del juego; donde **tan culpable es el que abusa como el que ejerce de cómplice con su silencio.**

## ROBANDO ANHELOS OSCUROS

Al iniciar una nueva vida en Tokyo, no tardaremos mucho en matricularnos en la Academia Shujin, que servirá de perfecto escenario introductorio para las mecánicas generales del juego. En la escuela conoceremos a los primeros integrantes de la banda, unidos por un objetivo común: **poner fin a los actos de un profesor abyecto** que disfruta **abusando** de sus alumnos y haciéndoles la vida imposible. Unos actos que todos en la escuela conocen; y por los que todos callan con cobardía.

Será entonces cuando topemos de bruces con el **Mundo de las Sombras.** Un lugar nacido de la cognición de los demás, y donde se refleja la percepción de la realidad de cada uno. Cuando alguien alberga deseos retorcidos e intensos en su corazón, estos pueden acabar dando lugar a un "*Palacio*", una mazmorra en términos jugables que materializa **la visión de la realidad** de aquella persona que ha caído presa de su propia oscuridad.

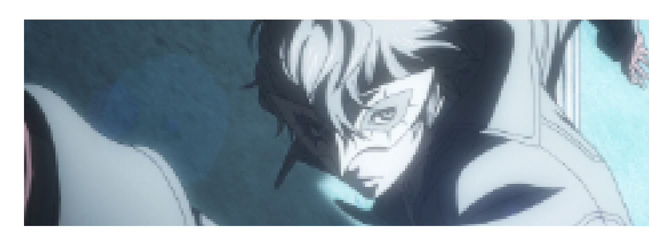
En este punto, el P·Studio nos presenta la otra cara de la moneda con respecto a los "*Palacios*". Y es que en esta realidad paralela moran las "*sombras*", que son **la personificación de nuestro alter ego,** de esa parte de nosotros que **no queremos aceptar**. Aquel capaz de enfrentarse a sí mismo y aceptarse como es, podrá liberar a su "*Persona*". Y así, con estos dos conceptos, Atlus es capaz de desarrollar **las mazmorras** que tendremos que recorrer a lo largo del juego y **las armas** que utilizaremos para avanzar en nuestro recorrido a través de las mismas. Si los "*Palacios*" son las diferentes fases, los "*Persona*" son los seres que nos prestarán su poder para poder enfrentarnos al desafío.

> *Nuestros "Persona" subirán de nivel y aprenderán habilidades.*





El juego goza de escenas perfectamente animadas



Estas dos mecánicas **son clave** para entender dos de las tres partes principales del desarrollo del juego. Recorreremos el interior de los corazones de humanos abyectos en aras de dar con **un tesoro final**, que simboliza aquellos anhelos que le han convertido en un ser deplorable. Nuestra misión, como *"Ladrones Fantasmas"* será la de arrebatarles el corazón en dicho mundo cognitivo, causando una **reacción inmediata** en el mundo real: donde estos personajes cambiarán, se desmoronarán y confesarán sus crímenes. Crímenes en su mayoría atroces que se recrudecen a medida que avanzamos por los "*Palacios*". Donde descubriremos **auténticas aberraciones** propias de las mentes más perversas

La tercera mecánica gravita en torno a **conjugar nuestra vida diaria** como estudiantes, con nuestros devaneos como "ladrones". Y es que más allá de la incursión en los Palacios, el juego nos pone un calendario cuyas hojas iremos viendo pasar.
El **día a día es un concepto fundamental**, y tendremos que organizarnos muy bien para tener éxito. Habrá **fechas límite** a la hora de asaltar Palacios, pero dispondremos de semanas para prepararnos. El tiempo es un recurso valioso, y todas nuestras acciones lo consumirán. Esto quiere decir que si pasamos la tarde profundizando en nuestra relación con Ann, luego no podremos ir a hablar con Ryuji. **Las relaciones personales** son otro elemento clave, pues nos permitirán conocer más a nuestros compañeros y obtendremos bonificaciones.

Hemos de elegir muy bien cómo invertir nuestro tiempo, y —por norma general— los días estarán divididos en tres bloques, pudiendo elegir en qué invertir la mañana, la tarde y la noche. Esto nos permite **gestionarnos a nuestro antojo**: podemos infiltrarnos durante varios días en el Palacio correspondiente, avanzando lentamente a través de él y teniendo la seguridad de que aún tenemos muchos días por delante. O podemos plantearnos hacerlo en un sólo día, aumentando el reto pero dejándonos libres el resto de días de la semana. Intentar asaltar un Palacio en tan sólo un día implica ver cómo el juego nos muestra **su cara más despiadada**, y es que a medida que avancemos por la mazmorra iremos consumiendo nuestro **HP** y **SP** combate tras combate. Algo que sólo podremos recuperar gracias a **ítems de recuperación que escasean mucho**. En el momento en que nos quedemos sin **SP**, avanzar será un suplicio. Y lo que es más: **avanzar implica enemigos más poderosos justo cuando menos recursos tienes.** Morir en un solo turno es más habitual de lo que parece, por lo que planificar nuestras incursiones es vital. En ocasiones, *"pasarnos de listos"* planificando puede llevarnos a perder la fecha límite, y es que a veces los planes no salen como eperábamos.

Por primera vez, la franquicia nos permite "ver" a los enemigos del mapa en lugar de lanzar combates aleatorios. Esto nos da la oportunidad de acecharles y tenderles emboscadas: una mecánica vital para avanzar rápidamente, pues nos permitirá atacar en primer lugar.



**Un sistema de combate exigente, sorpresivo y capaz de mantenernos en tensión constante**

—

El sistema de combate goza de una profundidad exigente. Requiere estrategia a la hora de explotar las debilidades enemigas. Hacerlo, nos premiará con turnos adicionales que podremos ir encadenando para no dar opción a nuestro rival. Fallar a la hora de desplegar la estrategia puede suponer una derrota en un solo turno. Y el castigo por morir puede suponer volver horas atrás...

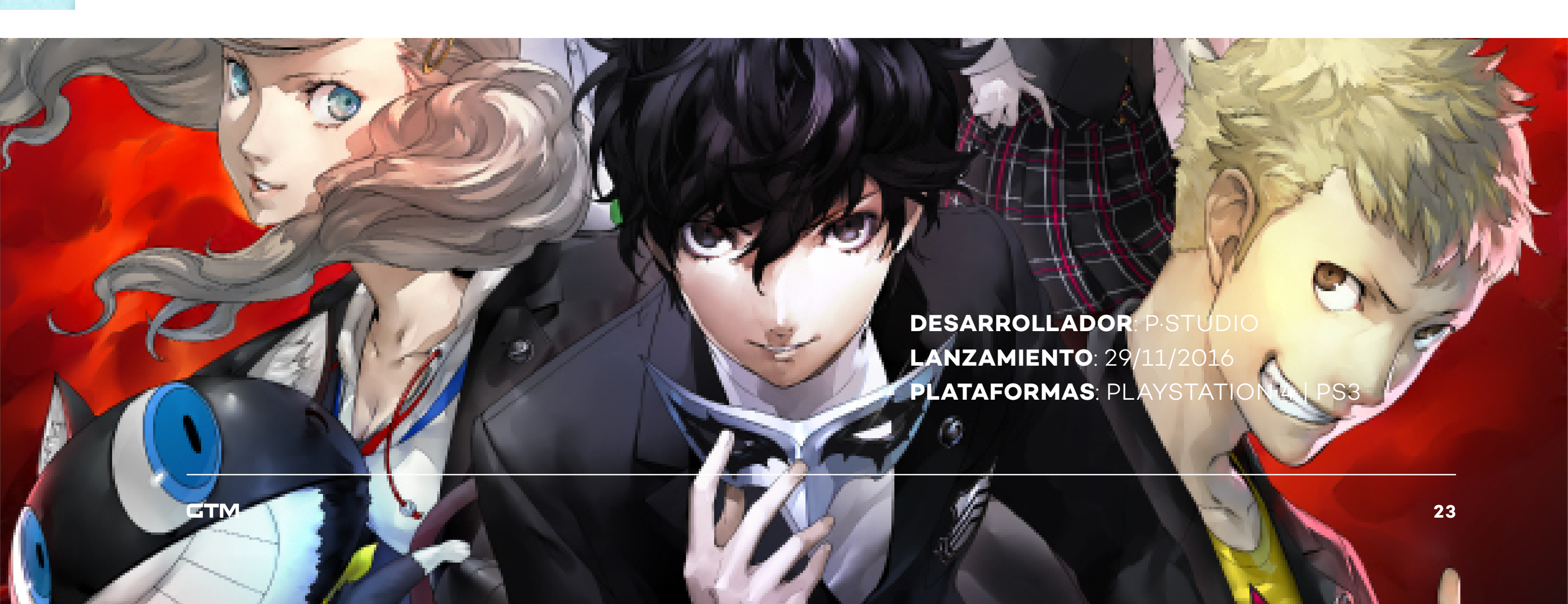
## EL TESORO PERFECTO

*Persona 5* es un juego **extenso**, que propone una combinatoria de factores que casan sorprendentemente bien. La posibilidad de movernos en un mundo muy real con problemas cotidianos hace que **podamos identificarnos fácilmente** con los personajes.

Las situaciones a las que nos vemos expuestos dibujarán en nuestra mente lo peor del ser humano, y **la crítica hacia la sociedad de hoy está muy presente** en todo momento. Un retrato elegante y muy bien presentado, pero también duro y contundente. Temáticas tan serias como el abuso sexual, la objetización de la mujer o el suicidio **están presentes** en *Persona 5*, que nos invita a asomarnos al interior de nosotros mismos. Temáticas que moldea a través de su narrativa, pero también de su colosal apartado artístico, donde el equipo de Atlus destaca por méritos propios.

Es importante señalar el gran acierto con el que Shoji Meguro ha compuesto la banda sonora del juego, pues al igual que Soejima nos habla a través de a través de sus diseños, Meguro hace lo propio sirviéndose del pentagrama. **El apartado sonoro es una delicia auditiva**, poblado de temas claramente inspirados en los filmes de ladrones de guante blanco y **cuyas letras serán un añadido más** al sentir general de los protagonistas. Letras profundas que adquieren significado al jugar.

Lamentablemente para aquellos que no dominen la lengua de Shakespeare, el juego nos llega en inglés, pero desde aquí quiero romper una lanza por nuestro mercado **y también por nosotros.** Si el inglés no supone un problema: no lo dudes. Quizás algún día consigamos que las ventas sean suficientes como para que la lectura del mercado actual arroje **luz verde a una traducción de este calibre.** Sin duda, *Persona* **supera ampliamente** a rivales directos como *Final Fantasy*; pero también es cierto que su temática profunda y controvertida puede no calar con el perfil del jugador español medio.



**DESARROLLADOR**: P-STUDIO
**LANZAMIENTO**: 29/11/2016
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4 | PS3



PULSA START

# NINTENDO SWITCH

Encender y jugar. La nueva plataforma de la compañía nipona ha sido creada bajo este pretexto, y vaya si han acertado. El concepto híbrido aterriza en nuestros hogares para convertirse en nuestra compañera de diversión.

**por Alejandro Castillo**

# Su concepto híbrido rompe las reglas del resto de sistema tradicionales



El pasado mes de octubre tuvimos la oportunidad —por sorpresa— de asistir a **la revelación del nuevo sistema de ocio electrónico** por parte de Nintendo. En un video de poco más de cinco minutos, varios actores hacían uso de una suerte de máquina parecida a un móvil en la que se podían acoplar y desacoplar unos finos mandos laterales. Lo más sorprendente es que esa tableta **podía introducirse en una base con la que jugar en un televisor**, quitándola del mismo para utilizarla en modo portátil. Este concepto tan rompedor —para nada explicado en detalle— fue **la presentación de la plataforma que tenemos entre manos**. Pocos meses después —enero siendo exactos— la compañía realizó una conferencia a lo grande donde pusieron todas las cartas sobre la mesa. Nintendo Switch llega al mercado para ser **pieza fundamental** del retorno a lo grande de la Nintendo que todos hemos amado.

Antes de entrar en detalle sobre nuestras sensaciones con ella, no está de más aclarar **qué propone**. Estamos ante una consola hibrida, es decir, posee hasta tres modos de juego diferentes para elegir según las exigencias del jugador: **Portátil, Tele y Sobremesa**. La parte tableta cuenta con dos dispositivos a cada lado llamados Joy-Con. Son el mando de control y tienen la particularidad de poder desacoplarse de ella. Una vez extraidos pueden ser utilizados por separado —uno en cada mano— o colocarse en otro accesorio que incluye en todos los paquetes básicos de la máquina, llamado Joy-Grip. Con él, **podemos convertir sendos mandos en un *pad* tradicional**. Un poco pequeño para lo que solemos ver en la competencia, pero que realiza su función de forma satisfactoria.

**Joy-Con, la evolución del WiiMote**

—

Si el concepto de Nintendo Switch bebe de Wii U en cuanto a tener la pantalla en nuestras manos, los acoples Joy-Con heredan el espíritu del WiiMote, cogiendo lo mejor de aquel concepto y aplicándolo al modelo de juego más actual

Si preferimos utilizar nuestro televisor como salida de vídeo, tan solo tendremos que **acoplar la tableta a su base**. Este puente deberá ir conectado a dos sitios: tanto a la corriente mediante el adaptador como al puerto HDMI de nuestro panel. El proceso de cambio de la pequeña a la gran pantalla y viceversa es bastante veloz, casi instantáneo. **¿Queremos una experiencia portátil pero sin tener que sostenerla con las manos?** No hay problema. Extraemos un pequeño soporte que se encuentra en la parte trasera de la pantalla cuando estamos en modo portátil —una palanca— y así podremos hacer que se sostenga en cualquier superficie plana mientras hacemos uso de los Joy-Con acoplados al grip.

POR ALEJANDRO CASTILLO



# Switch se siente robusta, con acabados pulidos y un tacto alejado del frío plástico

**Tus dedos marcan el camino**

Nintendo Switch cuenta con una pantalla táctil capacitiva de 6,2 pulgadas.

Que dos estilos tan diferentes como lo portátil y la sobremesa tengan cabida por igual en una plataforma **dice mucho de por dónde irán los tiros en el futuro**. Lo primero que se nos viene a la cabeza es que el catálogo podría unificarse en pos de aunar los esfuerzos en un mismo sistema. Por poner un símil con sus antecesoras, tendríamos todo lo de Wii U y Nintendo 3DS en base a un ***hardware*** capaz de mover gran parte de los proyectos actuales de forma solvente. El presidente de Nintendo América, Reggie Fils-Aime, no tardó en declarar públicamente que la recién llegada **no sustituiría en ninguno de los casos a la familia 3DS**. Personalmente dudo mucho de ello, pues pese a que existan proyectos en desarrollo para ella, el proceso de transición terminará ocurriendo tarde o temprano.

Su puesta al día se demuestra desde el primer momento en el que encendemos nuestra Nintendo Switch. La interfaz del usuario **plantea un diseño minimalista**, sin florituras que empañen la navegación. Entrar en menús no implica ningún tiempo de carga, salvo cuando queremos acceder a la eShop y al área de amigos en línea —aunque son de escasa duración—. **La configuración inicial es la estándar dentro de la compañía**, pero en esta ocasión se ha querido dejar un poco de lado a los míticos Mii —siguen haciendo acto de presencia, pero en un plano secundario—. Para los perfiles más exigentes, **incorpora varias de las opciones más solicitadas por los usuarios al estar conectada en el televisor**. Podremos ajustar el rango RGB —automático, completo y limitado— y la resolución a la que queremos que alcance. Lamentablemente, los códigos de amigo siguen presentes y no se conocen planes de que esto vaya a cambiar.

Es **extraño que las funcionalidades Wi-Fi no se puedan desactivar salvo que activemos el modo avión.** Esto puede repercutir en la batería principal, cuya duración ronda las **tres horas** si nos encontramos jugando ante un título como ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild.*** Sobre el papel puede ser escaso, pero nada más lejos de la realidad. La particularidad de que se pueda cargar en la base hace que siempre podamos permanecer jugando. Eso sí, si se descarga en plena sesión



tu Nintendo Switch entrará en modo suspensión; no tendréis que temer por vuestra partida. **También es posible cargarla mientras jugamos en el modo portátil tras enchufar el adaptador en la entrada que se encuentra justo debajo de la tableta.** Esto imposibilita jugarlo en modo sobremesa, pero lo cierto es que no tarda mucho en volver a estar llena.

Las sensaciones a los mandos son **realmente positivas**. La consola se siente robusta, con acabados pulidos y con un tacto alejado del frío plástico de Wii U. En una sesión normal suele calentarse la parte trasera a medida que prolongamos nuestra experiencia, pero **nada alarmante**. Cuenta también con cuatro altavoces, dos por cada lado además de un conector para auriculares. No hay que olvidarse del botón compartir, el cual nos permite tomar instantáneas en pleno juego con la posibilidad de subirlas a nuestras redes sociales —tanto Twitter como Facebook—. Como curiosidad, **se incluye un editor de imágenes** con las que añadir filtros y logotipos a las imágenes. Por el momento **la captura de vídeo no se encuentra disponible.**

Pero más allá del concepto también residen otras particularidades que diferencian a la consola del resto. Cada Joy-Con es el ejemplo más claro, los cuales vienen cargados de diferentes funciones. La que más repercusión ha hecho es sin duda **la nueva vibración HD**, realizando movimientos mucho más precisos que en los sistemas convencionales. Todavía no se ha realizado un uso muy importante de ella, pero en títulos como 1, 2, Switch permite incluso identificar —por ejemplo— **cuántas canicas tenemos en un mando**. Lo mismo ocurre con el sensor de movimiento, capaz de distinguir entre diferentes formas, movimientos y distancias entre objetos. No hay que olvidar el giroscopio y la tecnología NFC con la que leer nuestras figuras Amiibo. **Todos estos aspectos han sido trasladados al mando Pro**, accesorio secundario que, tras probarlo, puede convertirse en uno de los mejores controladores tradicionales de la actualidad.

Pese a que esto puede parecer que consuma mucha batería, para nada es así. **Cada Joy-Con cuenta con una durabilidad aproximada de veinte horas**, y se suelen cargar al mismo tiempo que la tableta. Lo mismo para el mando Pro, donde **alcanza las veinticinco.** Es completamente inalámbrico, incluyendo un cable USB tipo C para poder recargarlo mientras hacemos uso de él en Switch u ordenador.

**Tres modos de juego**

—

En una misma plataforma podrás disfrutar lo mejor del mercado portátil y el de sobremesa. Elige el estilo que se adapte a tus circunstancias.

## —Jugar y nada más—

Algunas decisiones en torno al desarrollo de la consola han sido un tanto controvertidas dentro de un sector de los usuarios. **Las críticas han sido centradas exclusivamente en la falta de funcionalidades multimedia**, además de la ausencia de un navegador web. Nintendo Switch **ha sido creada por y para el jugador** con el principal propósito de un dispositivo de ocio electrónico: **divertir**. En una época en la que las grandes compañías se empeñan en construir sistemas de entretenimiento todo en uno, Nintendo se alza **empuñando la bandera del videojuego.** Hace muchísimo tiempo que no experimento una estación de juego instantánea. Puede sonar a tópico, pero la célebre frase ***«meter el disco y jugar»*** se convierte en realidad en ella. **¡Y con un cartucho!** Incluso las actualizaciones se descargan en un pestañeo, algo que choca respecto a lo que estamos acostumbrados.

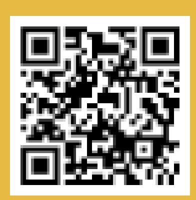
**El futuro no puede ser más prometedor**. En este 2017 tenemos, por el momento, títulos de la talla de ***Mario Kart 8: Deluxe***, ***Splatoon 2*** y ***Super Mario Odyssey*** confirmados. La sombra de ***Xenoblade 2*** sobrevuela entre este y el próximo año, además de la retahíla de ***third parties***. Esperemos que el apoyo de estos sea más fuerte que en anteriores consolas de Nintendo. **Un concepto tan rompedor no puede ni debe caer en saco roto.**

## NINTENDO SWITCH



**Lanzamiento**
3 de marzo de 2017
**Desarrolla**
Nintendo
**Tamaño**
102 mm x 239 mm x 13,9 mm (con los Joy-Con acoplados)
**Peso**
398 g (con los Joy-Con acoplados)
**Pantalla**
Táctil capacitiva / LCD 6,2 pulgadas / resolución de 1280x720
**Pantalla**
Táctil capacitiva / LCD 6,2 pulgadas / resolución de 1280x720
**GPU**
Tegra Nvidia
**Resolución Máxima**
1920x1028 (60fps)
**Batería**
Ion-Litio 4310 mAh

**NOTICIAS**





ADÉNTRATE EN EL

# terror adolescente

Nada como unas vacaciones de desenfreno para desconectar del día a día. Eso, claro está, si no eres uno de los protagonistas de una película *slasher*. Os mostramos varios videojuegos que han abrazado esta temática.

**POR BORJA RUETE**

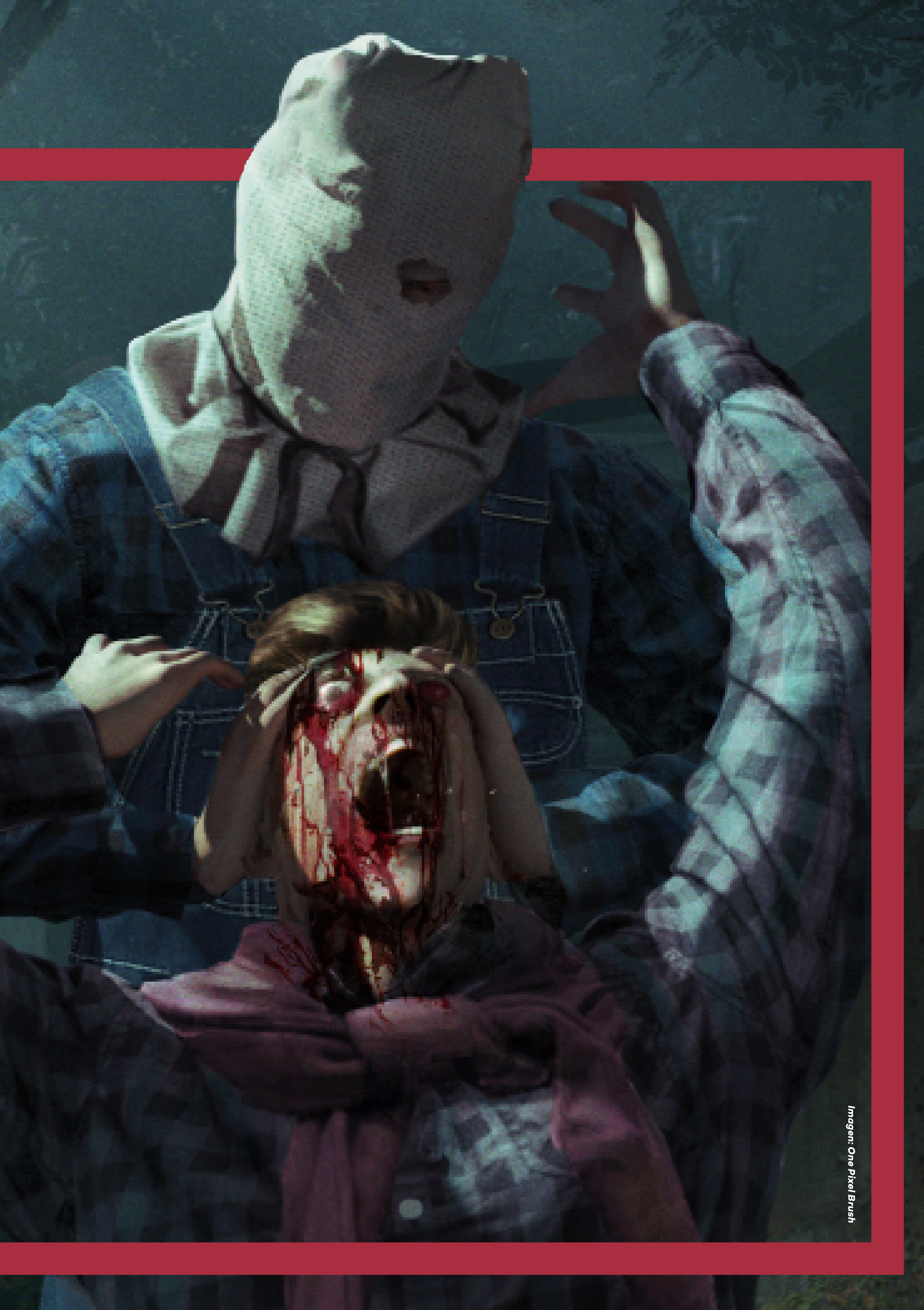


Imagen: One Pixel Brush

POR BORJA RUETE

I'LL BE RIGHT BACK

# Sexo, drogas y cabezas cortadas



**La regla básica para sobrevivir**

Hay frases que uno no debe pronunciar si está dentro de una película de terror. Bajo ningún concepto digas «ahora vuelvo». No lo harás nunca.

La saga *Scream* enumeró muchas de esas reglas curiosas y las puso en práctica en las propias películas.

Los años setenta y ochenta fueron prolíficos en lo que respecta a la filmación de películas del **subgénero *slasher***. El término deriva del anglicismo *to slash*—acuchillar— y hace referencia a los asesinatos en serie que se producen en el marco ficticio de estas producciones. Las obras más conocidas han perdurado hasta hoy y se han convertido en auténticos iconos del género: *Viernes 13*, *Pesadilla en Elm Street*, *Halloween*, *La Matanza de Texas* o la noventera *Scream* son algunas de esas sagas inolvidables; clásicos imperecederos.

Los pilares de los *slasher* suelen compartir el mismo material básico: están **protagonizados por un grupo de jóvenes hormonados** y deseosos de pasar unos días de frenetismo sexual y borrachera. Sin embargo, la premisa de fiesta perpetua pronto se verá truncada cuando el asesino rebane la primera cabeza. A partir de ese instante, los muchachos no tendrán otra opción que huir del psicópata que los persigue...con fatales resultados en la mayoría de los casos.

> “ ESTÁN PROTAGONIZADOS POR UN GRUPO DE JÓVENES HORMONADOS

Como amante del género, siempre he deseado ver plasmado ese espíritu en los videojuegos. Es de recibo reconocer que se ha conseguido en algún título, pero **la temática no se ha desarrollado especialmente**. No olvido, por el contrario, que los *survival horror* han tenido su edad dorada, así como algún que otro producto de temática más gore, pero no *slasher* propiamente dicho. Aun y todo, hemos querido destacar algunos de los productos que han visto la luz desde las épocas más clásicas de la industria.

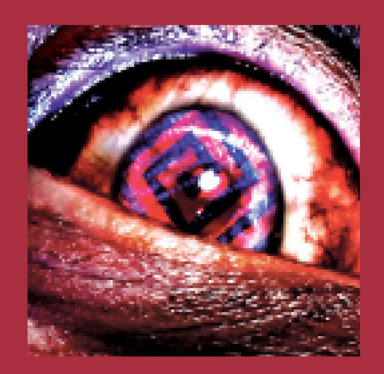
**1. *Haloween* (Atari 2600, 1983)**

En 1978, **John Carpenter** sorprendió al mundo con un largometraje que creó escuela dentro del género. El director, guionista y compositor relató la historia de Mike Myers, un joven perturbado que asesinó a su hermana a sangre fría. Por ese crimen fue encerrado en un triste psiquiátrico. Desafortunadamente, años después y tras fugarse del manicomio, la pesadilla volvió a repetirse. La cinta fue protagonizada por Jamie Lee Curtis, actriz que ahora podemos ver parodiando el terror adolescente en la serie de televisión *Scream Queens*.

# El terror slasher está algo olvidado en los videojuegos

Tiempo después del estreno, en 1983, la Atari 2600 **dio cobijo a la primera y última adaptación de *Halloween* a los videojuegos**. Wizard Video publicó un título en el cual el jugador encarnaba a Laurie Strode, personaje central de las dos primeras películas.

Nada más iniciar la partida, el característico tema principal de la serie resuena por los altavoces. En pantalla se materializan unos gráficos 2D que a día de hoy cuestan digerir un poco. Aquí, Laurie hace las veces de canguro. **El objetivo es salvar a los niños de los afilados cuchillos de Mike Myers.** Para ello, será necesario conducir a los críos a una habitación segura, pero ¡cuidado! El asesino estará al acecho, y has de saber que no sólo Laurie podrá caer: los pequeños tampoco estarán a salvo.



**Manhunt**

—

El polémico juego de Rockstar Games tiene mucho de *slasher*. Combina las muertes con una violencia inusitada que en su momento causó gran revuelo en medios generalistas y especializados.



### 2. *Pesadilla en Elm Street* (Commodore 64, PC, 1989)

**Wes Craven** era todo **un genio del terror.** Su ópera prima como director fue *La última casa a la izquierda*, una película que curiosamente produjo Sean S. Cunningham, padre de *Viernes 13*. Posteriormente firmó Las colinas tienen ojos, un filme que pronto pasó a considerarse de culto.

Dos cintas suyas revolucionaron el panorama del cine *slasher* en dos décadas distintas: *Pesadilla en Elm Street*, en los ochenta; *Scream*, en los noventa. Por extraño que parezca, el éxito de Scream nunca se ha traducido en un videojuego propio. *Pesadilla en Elm Street*, en cambio, **sí ha gozado de un par de adaptaciones.** La que salió para NES era un plataformas que al jugador actual seguramente le parezca desesperante por su dificultad. No es que las mecánicas sean complejas, pero la cantidad de enemigos en pantalla es desesperante y su calidad más que cuestionable.

**Freddy Krueger traza su leyenda como un personaje muy singular**. Su rostro desfigurado, lamido por las llamas, se aparece en los más turbios sueños de los jóvenes de Elm Street. Se le caracteriza con sombrero y jersey rayado. De sus dedos surgen las cuchillas que rasga contra la pared produciendo el sonido chirriante que espanta a sus víctimas.

Un año antes de la salida del videojuego en la 8 bits de Nintendo, apareció en Commodore 64 y PC una adaptación algo más interesante. *Pesadilla en Elm Street*—a secas—nos permitía elegir a uno de los personajes seleccionables (Kincaid, Kristen, Will, Nancy, Joey,

POR BORJA RUETE



**¿Y la *Matanza de Texas*?**

A pesar de que no está incluido entre los seleccionados de este texto, también existe una adaptación a los videojuegos de la película. En el título, que salió para Atari 2600, el jugador encarnaba al asesino.

Taryn) para intentar salvar al resto del grupo. En un primer momento, el jugador se verá en las calles de la ciudad y tendrá que buscar la casa de Freddy. Una vez en el interior del edificio, la idea es encontrar y eliminar al asesino. No será tarea sencilla, pues la vivienda está infestada de toda clase de seres de ultratumba y alimañas. **La jugabilidad combina la acción con el reto de resolver numerosos puzles** que nos permitirán desentrañar los misterios de Krueger, todo ello desde una cámara con vista cenital.

**3. *Night Trap* (Sega CD, 1992)**

Si eres amigo del terror cutre no puedes perderte esta esperpéntica producción firmada por Digital Pictures. **Se trata de una especie de película interactiva** en la que el jugador está al mando de las cámaras ocultas colocadas en una misteriosa casa. Según se cuenta, años atrás, unas chicas adolescentes desaparecieron sin dejar rastro. Ahora, la historia está a punto de repetirse, ya que varias muchachas han sido invitadas a la morada de los señores Martin. Como no podía ser de otra manera, enseguida comenzarán a ocurrir cosas extrañas. Al parecer, el edificio—una antigua bodega—está repleto de vampiros.

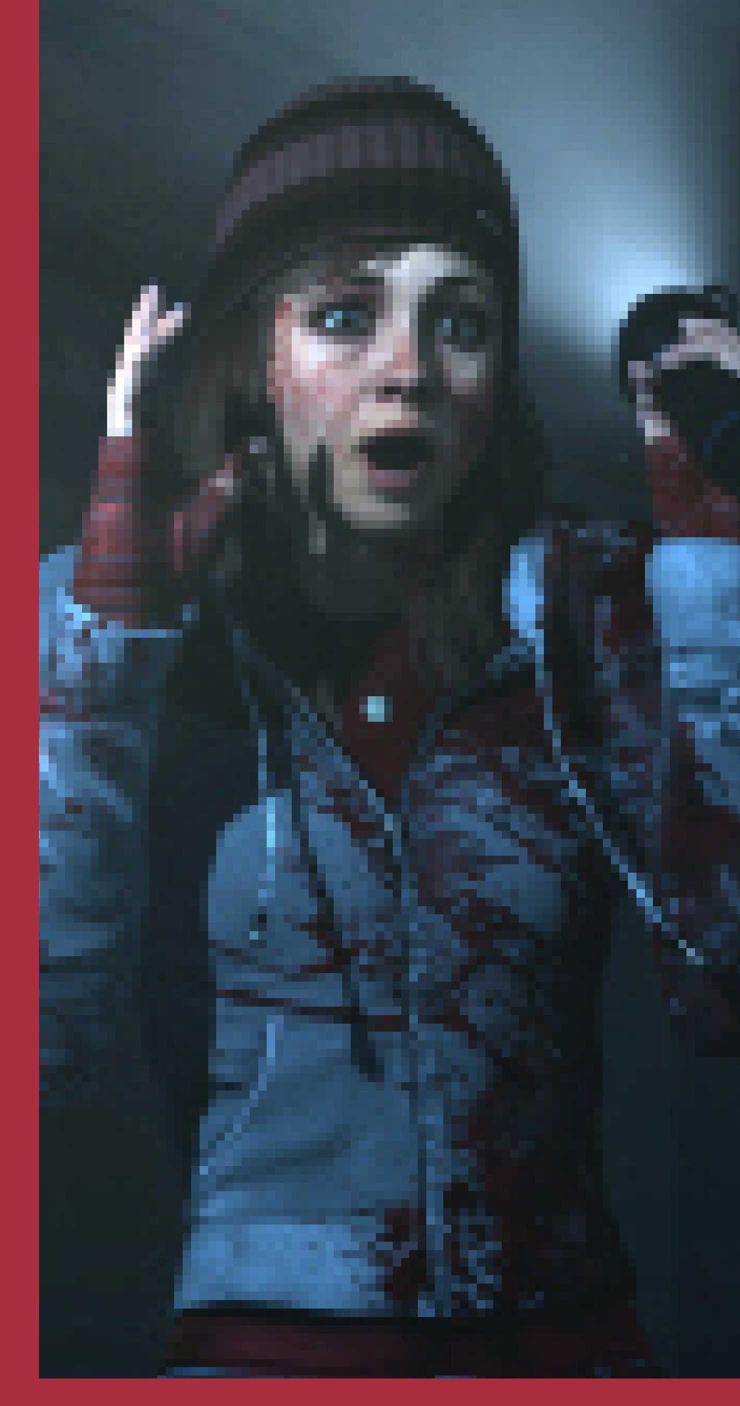
Con esa premisa tan ridícula arranca **esta historia de estética ochentera grabada con actores reales**. El objetivo del usuario no es otro que el de proteger a las chicas utilizando toda clase de trampas para capturar a los chupasangre, que no dudarán en succionar hasta el último mililitro de líquido escarlata.

Los videojuegos nunca se han quitado del todo el estigma de estar destinados a un público infantil, pero en aquella época los prejuicios eran aún mayores. Junto a *Doom* y *Mortal Kombat*, *Night Trap* fue acusado de «vergonzoso» y «ultraviolento» por un comité dependiente del Senado de los Estados Unidos. Debido a las presiones, Sega se vio obligada a retirar el producto del mercado en 1994. Esta situación no duró demasiado, pues la aventura se trasladó rápidamente a otras plataformas. Se puede afirmar que ***Night Trap* contribuyó a la creación de la ESBR**, el organismo que se encarga de la calificación de los juegos por edades en territorio norteamericano

> “ *NIGHT TRAP* CONTRIBUYÓ A LA CREACIÓN DE LA ESBR EN ESTADOS UNIDOS

**4. *Clock Tower* (Super Nintendo, 1995)**

Antes de que Capcom se hiciera cargo de la saga, Human Entertainment concibió *Clock Tower*. **Esta fantástica aventura gráfica point & click nunca salió de Japón oficialmente**. No hay que confundirla con el título que se comercializó para PlayStation en 1997, puesto que a pesar de que en Occidente se promocionó como si de una primera entrega se tratara, en tierras niponas desembarcó como



*Clock Tower 2*. La protagonista de la historia es Jennifer Simpson, **una niña huérfana** que ha vivido toda su vida en un orfanato. Un día recibe la noticia de que cierta familia acaudalada, los Barrows, pretende adoptarla junto a varias de sus amigas. Por idílico que suene, la realidad será muy distinta. Cuando Jennifer, Ann, Lotte y Laura llegan a la mansión Clock Tower, su madre adoptiva les pide que esperen en el salón mientras busca al señor Barrows. Ante la tardanza, Jennifer decide investigar por su cuenta y descubre que las paredes esconden terribles secretos, entre ellos, la presencia del hombre de las tijeras.

El juego de Super Nintendo **reproduce como pocos la sensación que el jugador siente al ser perseguido por el asesino psicópata**, un rasgo que comparte con muchas de las producciones cinematográficas de corte *slasher*.

**5. *Obscure* (PlayStation 2, PC, 2004)**
El colegio puede ser un lugar duro para no pocos escolares, pero cuando extrañas criaturas hacen acto de presencia la cosa sólo puede ir a peor. **El argumento transcurre mayormente entre el Instituto Leafmore High y sus aledaños**. El ambiente de escuela norteamericana está perfectamente captado, así como el de las hermandades tan típicas del pais.

El juego introduce a toda clase de personajes cliché de las películas de terror adolescente. De hecho, podremos manejar hasta seis estudiantes diferentes. La obra de Hydravision **es un *survival horror* de corte psicológico con toques de acción y de *slasher***. Como en otros títulos de este tipo, tampoco faltarán los asesinatos y las decisiones trascendentales que inclinarán la balanza hacia la vida o la muerte.

La serie recibió una secuela en 2008 que se estrenó, asimismo, en Wii y PSP.

**6. *Until Dawn* (PlayStation 4, 2015)**
Un grupito de amigos, una casa de campo en la nieve, vodka, mantas, chimeneas chisporroteantes y muchas ganas de pasarlo bien. «¿Qué puede salir mal?», quizá pensaron los muchachos. Absolutamente todo, os digo yo. Por desgracia, por atractivo que pueda parecer a simple vista, **las vacaciones en Blackwood Mountain tienden a terminar de forma abrupta.** No sólo el teleférico transmite una sensación de inseguridad manifiesta, sino que el hecho de que la montaña esté coronada por un antiguo manicomio no inspira nada halagüeño.

La obra de **Supermassive Games** es una aventura interactiva que toma algunos elementos jugables de los títulos de **Quantic Dream**, pero añade los suficientes ingredientes propios como para aderezar la experiencia. Así las cosas, se ofrece un sistema de decisiones que verdaderamente incide en las vidas de los ocho protagonistas de la historia. Cualquier determinación o comentario puede desencadenar una reacción que en ocasiones supondrá la supervivencia o no de un personaje en concreto. Es el efecto mariposa, los diferentes caminos en la vida de una persona que se bifurcan en función de las decisiones que tomemos.

***Until Dawn* es probablemente el videojuego que mejor recoge la esencia del puro *slasher*.** Pone a disposición del jugador la posibilidad de manejar a cada uno de los personajes principales, de manera que su destino está en sus manos.

> Until Dawn es probablemente el juego que mejor recoge la esencia del puro slasher. El jugador maneja a todos los personajes

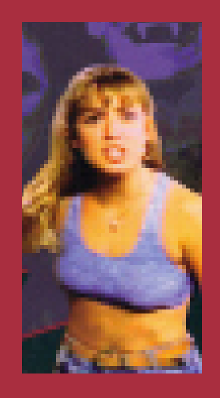
**7. *Viernes 13: El videojuego* (PS4, Xbox One, PC, 2017)**
Años antes de que el campamento de Crystal Lake fuera reabierto al público, se produjo un terrible suceso: dos de los monitores que debian vigilar a los niños prefirieron disfrutar de una noche de tórrido romance en lugar de realizar su trabajo. Mientras tanto, **el pequeño Jason se precipitó a las aguas del lago y murió ahogado**. Así comenzó la leyenda negra de Crystal Lake; el nacimiento del asesino de la máscara de *hockey* (o de los asesinos, si nos atenemos a la película original).

Habida cuenta de que *Viernes 13* es una franquicia clásica en el cine de terror, **sorprende el hecho de que hasta la fecha sólo se hayan desarrollado dos juegos,** uno en PC y otro en NES a finales de los ochenta. Dejando de lado el de compatibles—de muy poca calidad, dicho sea de paso—, en la otra producción podíamos manejar a distintos personajes con un objetivo muy concreto: sobrevivir y acabar con Jason de una vez por todas. Claro que no es oro todo lo que reluce, y la adaptación de la franquicia al videojuego es cuanto menos cuestionable. Aun así, en 2014 un usuario preparó una cuidadisima guía de cincuenta páginas que podéis disfrutar.

Han pasado casi treinta años desde el lanzamiento de la obra de *Pack-In-Video*. Ahora, tanto tiempo después, **Jason Voorhees esgrime de nuevo el machete presto para danzar.**

El proyecto se financió a través de la plataforma de *crowfunding* Kickstarter. Al principio se trataba más de un heredero espiritual de la serie que de otra cosa. No en vano, no poseían la licencia oficial, y por ese motivo, el juego se titulaba *Slasher Vol 1: Summer Camp*. Más tarde, sin embargo, se hicieron con los derechos para utilizar el nombre y los personajes de las películas. El resultado es el regreso de ***Viernes 13*** a los videojuegos.

Con un estilo de **juego asimétrico**, esta producción que desarrolla Gun Media y IIIFonic está muy enfocada al modo multijugador. La jugabilidad recuerda en cierto modo a ***Evolve***, ya que siete jugadores encarnarán a los respectivos supervivientes, mientras que otro tomará el rol del propio asesino. Aunque se ha retrasado en varias ocasiones, todo parece indicar que este título de PlayStation 4, Xbox One y PC verá la luz en la primera mitad de 2017. Eso sí, llegará sin el prometido modo campaña, que se lanzará via actualización *a posteriori*.



**Un futuro no muy brillante**
—

Si hacemos un seguimiento de los juegos slasher que están en camino descubriremos que sólo *Viernes 13* está en camino. En 2014 se intentó remasterizar *Night Trap*. Por desgracia, el proyecto no salió adelante.



13 OSCURIDADES

# y siete luces

Más de diez años nos separan del último camino recto en la saga *Kingdom Hearts*, por eso ahora es momento de recordar cuáles son las claves más importantes de este enrevesado universo.

**POR JUAN PEDRO PRAT**

Ciudad de Paso parece no haber cambiado nada en esta década. **Sus calles, vacías; sus luces, tan brillantes como inútiles; la tienda moguri, abierta ante viento y marea,** pero ahí está Sora para descubrir nuevos rincones en los que se ha instalado la oscuridad ocasión tras ocasión. ¿Cuánto hace de esto? *Me pregunto mientras clavas tu pupila en mi pupila.* Sí, esta última frase os debe sonar de un poema, pero no se me ocurre mejor manera de ilustrar **el fallo de conexión** que existe entre las diferentes entregas de *Kingdom Hearts* que ahora hace que muchos no sepan ubicarse dentro de esta maraña de títulos, mundos y personajes. Más tarde que pronto verá la luz el desenlace definitivo de **esta sinfonía compuesta a destiempo y dividida en demasiados movimientos**. La piezas están ya posicionadas, y para que en el próximo turno podamos dar jaque mate, vamos a echar mano de memoria y de muchas horas de juego para aclarar un poco la niebla que hay antes de llegar a *Kingdom Hearts III.*

### ¿De qué va *Kingdom Hearts III?*

La mejor pregunta que nos podemos hacer. La historia de este nuevo título encierra muchos misterios, pero lo que sí sabemos es que llevará a nuestros protagonistas a librar la legendaria **Guerra de las Llaves Espada** que en tiempos ancestrales se destara para hacerse con el poder del Reino de los Corazones. Siendo conocedor de esta vieja leyenda, el Maestro Xehanort comenzó un plan con el que reconstruir el único objeto capaz de acceder al verdadero reino de la luz: la **Llave Espada X.** Esta arma (que en inglés se pronuncia exactamente igual que el resto de sus compañeras: *keyblade),* es la única capaz de abrir las puertas del recinto donde mora la luz y de donde han obtenido su fuerza todos los mundos hasta su desaparición tras la batalla anteriormente citada. Además, **el resto de llaves espada surgieron como un intento vano de crear un arma similar a esta**, pero sin éxito alguno.

Este es uno de los primeros puntos que tenemos que aclarar para saber cómo afrontar lo que se nos viene encima. La batalla que está por desencadenarse tiene dos puntos de vista: **el de la luz y el de la oscuridad**. Xehanort quiere recrear una nueva Llave Espada X; Sora, Mickey y Riku quieren detener sus planes. A simple vista puede parecer sencillo, pero para llegar a esta simple frase **hemos tenido que caer en la oscuridad varias veces**, transformarnos en un sincorazón e incluso enfrentarnos a Úrsula en varias ocasiones.

La historia de *Kingdom Hearts* ha dado demasiadas vueltas, ha vuelto atrás en el tiempo, ha tirado incluso de un mundo de los sueños para llegar al punto en el que estamos, pero aunque pueda parecer todo inconexo, existe un sentido, una relación que le da coherencia a esta ramificación casi interminable de un universo tan rico y diverso como es el de esta saga.

**Llave Espada**

Las famosas llaves espada deben su concepción a la Llave Espada X. Son solo imitaciones que comenzaron a fabricrar aquellos que querían abrir la puerta a *Kingdom Hearts*. Ninguna de ellas fue válida para esta tarea y se originó la Guerra para conseguir el poder.

### Cada cosa en su lugar

Cada pieza que Square Enix ha ido soltando conformaba **un puzle en sí mismo,** pero lo que hemos podido a llegar a olvidar con el tiempo es que, a su vez, **todas ellas forman parte de un mosaico aún mayor al que todavía le faltan algunas partes para estar completo.** Lo complejo de cada título hacia cada vez más complicado tener una visión global, pero cada trozo de juego encaja perfectamente, y si echamos la vista atrás veremos que es así, **ya que en todos ellos se esconde el enlace que lo conecta con los demás**. Sí, de nuevo es un trabajo arduo no perderse por el camino.

En *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance* **se da la última clave** que necesitamos para ser conscientes de que nos enfrentamos a algo mucho más grande de lo que nos pensamos. No es Sora, no es la llave espada, es mucho más. El propio Maestro Xehanort explicó que **la Llave Espada X se dividió en veinte pedazos** tras la Guerra de las Llaves Espada. Esos veinte trozos estaban compuestos por **siete luces y trece oscuridades**. Los números en *Kingdom Hearts* no son algo al azar y seguro que ya habéis caído. Sí, esas siete luces son las **Princesas del Corazón** a las que tuvo que salvar Sora en el primer juego y las trece oscuridades serán interpretadas por los miembros de la **Organización XIII** (esa que apareció en la segunda entrega).

El origen de todo este enrevesado culebrón está en el infame Maestro Xehanort, quien supo manejar los hilos para c**rear una banda de malhechores que hicieran las veces de conejillos de indias** y de manipular a **una conocida bruja piruja** para que secuestrara a las princesas de los mundos en pos de abrir *Kingdom Hearts.* Nada de esto funcionaba, él lo sabía y siempre lo tenía todo bajo control. O casi todo.

> *KINGDOM HEARTS* SE HA CONVERTIDO EN UNA ODISEA ENREVESADA PARA MUCHOS JUGADORES

### Del choque nace la magia

El mundo se prepara para uno de los acontecimientos más importantes desde que el Reino de los Corazones desapareciera. Hasta ahora, hemos podido ver varios intentos de acceder a esta zona de luz, **pero ninguno de ellos funcionó, ya que ninguno de ellos era el original**. Solo se puede abrir esta puerta con su llave y no es un proceso sencillo. El Maestro Xehanort ya intentó recrear esta arma a través de Ventus y Vanitas, pero el experimento no salió bien, lo



AQUA, VENTUS Y TERRA

# son claves para la victoria

que acabó con el joven portador en coma escondido de las garras de su anterior maestro.

El ansia de conocimiento del Maestro le llevó a descubrir que necesitaba de algo más para conseguir su objetivo, que no iba a ser tan fácil. Eso hizo que comenzase su plan para recrear de nuevo esa guerra en la que enfrentaría a los guardianes de la luz con los de la oscuridad. **Su choque frontal produciría que reviviese la Llave Espada X y por tanto la nueva aparición de *Kingdom Hearts* iluminando el cielo de nuevo**. La filosofía de este personaje es la más arriesgada de todos, ya que piensa que **luz y oscuridad pueden convivir** en perfecta armonía. Esto, obviamente no casa con el modo de pensar Eraqus, Mickey y Yen Sid,.

**Reino de Corazones**

Conocido también como el Reino de la Luz, estaba compuesto por el corazón de todos los mundos . La lucha por hacerse con su poder fue lo que originó la Guerra de las Llaves Espada y su posterior desaparición.

### ¿Y las princesas?

¿Qué hay de Alicia, Bella, Blancanieves y las demás? ¿Volverán a aparecer? No sabemos si las princesas volverán a hacer acto de presencia en el juego, pero no creemos que vayan al campo de batalla, sobre todo por lo valioso de su presencia. Para ese cometido ya están los portadores de la llave espada, **quienes harán las veces de protectores** y serán los que interpretarán el rol de luces ante la despiadada convicción del Maestro Xehanort. Aquí entramos en un conflicto importante, porque aunque en la antigüedad los portadores se contaban por

cientos (tal y como se cuenta en *Kingdom Hearts Black Cover*) ahora ya no son tan comunes. Aquí empieza la que debe ser la primera parte del nuevo *Kingdom Hearts III*: r**ecuperar a los maestros perdidos de la Llave Espada**.

## Afinando identidades

El último punto que debemos dejar claro son los actores que van a participar en este nuevo movimiento. Hemos hablado del **Maestro Xehanort,** pero hay un punto en el que su historia se vuelve difusa y sus identidades se multiplican. Hablar de este personaje nos hace, irremediablemente, mencionar a **Terra, Ansem y Xemnas.** El primero se convierte en su recipiente tras los hechos de *Kingdom Hearts: Birth By Sleep* y los otros dos son las identidades de su sincorazón e incorpóreo respectivamente. Según las investigaciones del verdadero Ansen el Sabio, cuando **estos dos seres desaparecen del mundo, su original revive poco después**.

La astucia de este personaje va más allá de los hechos que se puedan **deducir o incluso imaginar**, puesto que llega a predecir diversas situaciones que se pueden dar en el futuro y se adelanta a ellas. Este es uno de los agujeros más confusos de la historia, pues Xehanort consigue **el poder de viajar en el tiempo y constituir una nueva Organización XIII con diferentes versiones de sí mismo**. Este plan se frustró una primera vez gracias a la intervención de Riku, pero eso no quiere decir no consiga volver a dividir su corazón para crear otras doce copias de sí mismo que llevar a la batalla.

En el bando de la luz las cosas tampoco están demasiado bien. Yen Sid **ha de encontrar a siete portadores** de la llave espada capaces de dominar al completo las habilidades de esta arma. Contando a **Sora, Riku y Mickey son tres,** pero no son suficientes. Los planes del Rey Ratón pasan por recuperar a **Aqua** del reino de la oscuridad y sumarla a sus filas (tarea complicada). Una vez recuperen a la Maestra, el siguiente paso será ir a por **Ventus**, pero no sabemos cómo resultará esto, ya que el corazón de este personaje está cobijado en el de Sora. El sexto componente de esta ecuación es **Terra**, del que sí que no se sabe absolutamente nada y puede ser el más difícil de alcanzar.

Echamos cuentas y… **nos salen seis**, pero necesitamos siete. ¿Quién o quiénes pueden ocupar el séptimo lugar? Tenemos candidatos y estos aparecen justo en el último momento. Yen Sid, cuyo intelecto se asemeja al del Maestro Xehanort, ha visto potencial en dos jóvenes capaces de invocar una llave espada: **Lea y Kairi.** El primero es el ser original de Axel y la segunda es una de las princesas de corazón puro. Los hechos hacen que nos decantemos más por el ex-miembro de la Organización, pero todavía quedan muchas incógnitas por resolver.

**¿Habéis podido ya despejar X?** Nosotros tampoco, pero ahora todas las cartas están sobre la mesa. Se despejarán por fin todos los misterios que durante más de una década ha vertido esta saga sobre nuestras mentes.



**Maestro Xehanort**

Este personaje es, *grosso modo*, la principal fuente de oscuridad de la historia. Es quien está tras personajes tan importantes como Ansem o Xemnas y quien quiere hacerse con el poder de *Kingdom Hearts*.



MANGA Y ANIME EN

# los videojuegos

Pasamos una mirada crítica sobre la historia de las adaptaciones al videojuego de las licencias *manga* y repasamos algunas de las más populares

**POR DAVID NEIRA**

DESAFÍO Y CONFLICTO

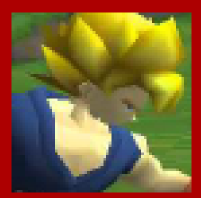
# Los mayores alicientes para disfrutar de la batalla

El *manga*, más que un medio para contar historias, es ya casi un estilo. Hay muchos géneros y, dentro del propio vehiculo narrativo, está claro que las obras de cómic japonesas disienten mucho entre sí. Sin embargo, de cara a la galeria, **el *manga* y el *anime* siempre se han considerado, en su mayoría, obras *shonen***: historias de auto superación de un héroe que valora la amistad por encima de todo con peleas espectaculares. Por descontando, los prejuicios y las generalizaciones siempre llevan a este tipo de ideas preconcebidas y, dentro del *manga*, hay una gran variedad de géneros tremendamente interesantes y que explotan los recursos del medio para contar historias de todo tipo. Pero la imagen estereotípica del *manga* como *shonen* le ha hecho un gran favor a la hora de traspasarlo a otro medio. Hablo, por si queda alguna duda, del **videojuego**.

En su origen, el videojuego se centraba principalmente en el conflicto y la violencia. Hoy también se podría decir que esto sucede, por lo menos en las producciones AAA. Sin embargo, creo que todos podemos estar de acuerdo en que, a través de los *indies* y de las producciones más arriesgadas, **el medio ha evolucionado hasta ser capaz de transmitir hasta las historias más costumbristas**. Aún así, retomando lo anterior, el conflicto siempre ha sido una base muy sólida sobre la que construir un videojuego, ya que aporta justificación para muchos de los elementos divertidos del sistema. Recordemos que los primeros juegos se basaban, sobre todo, en el **desafío**: ser mejor que la inteligencia artificial, superar los niveles, sobrepasar el record de los demás, etc… No solo eso, los juegos antiguos, debido a lo que se percibía como un precio caro, estaban diseñados con la finalidad de que duraran tanto como fuera posible y, como no era posible crear una gran cantidad de contenido debido a los presupuestos, no les quedaba otra que recurrir a la **dificultad.**

> “
> EL DISEÑO ANTIGUO FUE LA BASE DONDE SE CIMENTARON ESTAS OBRAS TAN ATRACTIVAS PARA LOS FANS DE LA CULTURA ORIENTAL

Como muchos sabéis, los primeros juegos eran y son tremendamente dificiles y, por momentos, incluso injustos. Sin entrar en si este diseño es mejor o peor que el actual, sí era un diseño acertado para la época y cumplió bien su función. **Es desde esta perspectiva basa-**



***Dragon Ball Final Bout***

—

*Dragon Ball Final Bout* fue uno de los primeros juegos de este estilo que llegaron a España en pleno auge de PSX y, con otros, marcó el primer avance de la cultura del entretenimiento japonés en Occidente.



**Naruto**

Es uno de los *shonens* más famosos. Su licencia fue una de las que más videojuegos generó y, aunque la saga principal ya ha acabado, a día de hoy sigue produciendo contenido en diferentes medios.

**da en el desafío y la dificultad donde el género *shonen* encajaba como un guante**. Por ejemplo, *YuYu Hakusho: Bakutou Ankoku Bujutsu Kai* es un buen ejemplo. Este es un juego de lucha para NES desarrollado por TOSE y publicado por Bandai en 1993, que usaba la licencia del famoso *shonen YuYu Hakusho*. Para bien o para mal, este juego solo fue lanzado en Japón, donde el cómic oriental siempre fue popular, pero incluso a España nos llegaron entregas como *Dragon Ball Final Bout*, que hizo las delicias de los fans de la saga *Dragon Ball*. Por supuesto, **las exportaciones de este tipo de juegos fueron incrementándose a medida que pasaba el tiempo**. Sencillamente porque la pasión por el *manga* fuera de Japón no era tan acentuada ni estaba tan extendida como lo está ahora, por lo que los empresarios no lo veían como un movimiento de ventas acertado.

Con el tiempo y el auge de Internet, fue más fácil para las personas de otros países fuera de Japón el hacerse con estos cómics nipones y, en consecuencia, su popularidad se disparó. **Ni cortas ni perezosas, las empresas vieron, y siguen viendo a día de hoy, un filón de ventas que explotar y dedicaron más tiempo y recursos a crear entregas de videojuegos basados en *anime*.** Para comprobar esto os animo a que echéis un vistazo a la cantidad de entregas que hay por cada *manga*, es simplemente increíble. Por ejemplo, **la licencia *Naruto* ha cosechado un número aproximado de 40 videojuegos**. Si lo comparamos con el número de películas que se han hecho bajo esa misma licencia (11), el ninja de Konoha ha protagonizado casi 4 veces más obras interactivas que obras del séptimo arte. Aún con todo, 40 producciones bajo una misma IP es algo inaudito en cualquier medio que no sea una parte de algo mayor— como el capitulo de una serie o un libro por entregas— y particularmente en el de los videojuegos. Incluso la saga *Final Fantasy*, que ni siquiera comparte personajes entre sus distintos productos, solo tiene 15 ediciones principales, aunque si nos vamos a *spin-offs* y derivados el número si se dispara hasta llegar a más de 40 .

> “ EL *MUSOU* SE ESTÁ INSTAURANDO COMO UN GÉNERO COMODÍN PARA ESTE TIPO DE ADAPTACIONES

Todo esto se resume a lo mismo: **continuidad**. Y, mal que nos pese, es una continuidad a cualquier precio que, en muchos casos, sacrifica la calidad o el mensaje de la obra para obtener un mayor número de ingresos. Si por algo se caracterizan las obras *shonen* es por lo absurdamente largas que pueden llegar a ser. Es más, si el *anime* alcanza al *manga*, o está próximo a hacerlo, lo habitual es que se cree relleno que muchas veces no está producido por el autor y, aunque hay alguna excepción cuyo contenido adicional es satisfactorio, por lo general no suele alcanzar un buen resultado. *Grosso modo*, **los capítulos extras se basan en la reiteración del nivel de potencia en el que se encuentre el héroe principal**— mediante la última transformación o técnica que haya mostrado en la saga original— **contra un enemigo diferente cuyo diseño suele ser mediocre**.



Entonces, ¿cuál es el mensaje que tenemos que sacar los fans de esta práctica? ¿Es eso todo lo que necesitamos? ¿Una oportunidad para ver al protagonista darse de palos contra un muñeco de paja? No, desde luego que no. Es más que probable que muchos seguidores del *shonen* no lo vean solo por los golpes y, aunque es una parte fundamental de la experiencia, puede no ser el centro de la misma. Por tanto, ¿cuán acertado o fiel es un videojuego que se centra en ese aspecto con respecto a la obra? El caso es **que muchos videojuegos de este estilo están cambiando sus respectivas fórmulas a una: la del *musou*.**

Algunos ejemplos de esto los podemos encontrar en el reciente *Berserk and the Band of the Hawk*, *One Piece Pirate Warriors 3* y *Bleach: Soul Resurrección*. La lástima es que esto se esté convirtiendo en la tónica general para este tipo de juegos y, en mi opinión, **hay obras con**

## ¿Dónde quedan las adaptaciones de otros mangas que no sean shonen?

**los que este estilo casa más y casa menos.** Centrándonos en el juego de *Bleach*, creo que solo hay una escena en la que ese género podría encajar, pero el resto de la serie se define por sus combates singulares o múltiples entre individuos con el mismo grado de calidad. Por otro lado, la obra de *One Piece* sí encaja en ese estilo, ya que todos los arcos suelen contener una parte sustancial en la que los protagonistas pelean contra oleadas de enemigos y, por tanto, es una parte bien justificada con respecto a la obra original que pretende adaptar. La excepción está en *Berserk*, que si bien sí contiene escenas de peleas masivas, el número de enemigos sí suele ser un impedimento real y un peligro a tener en cuenta. Conforme avanza el *manga* esto es menos relevante, así que puede aceptarse, pero sigue sin ser adecuado del todo.



**Junji Ito**

—

Es uno de los maestros del terror japonés. Este hombre estaba envuelto en el desarrollo del ya difunto *P.T.* Algunas de sus licencias como *Gyo* o *Uzumaki* tienen un enorme potencial de convertirse en grandes obras de los videojuegos

Me llama la atención, por otra parte, que, a pesar de haber cambiado la fórmula, hay un campo en el que apenas se ha avanzado: **el diseño narrativo**. Todos los juegos que menciono arriba siguen el modelo clásico de narración-escena de acción, y así es como transmiten la historia. Comparados con otros juegos que han añadido el *script* como un recurso narrativo muy útil, **estos en concreto persisten con ese sistema tan básico y que resulta tan doloroso cuando todos estos juegos están basados en un universo ya creado y con una historia muy concreta que apenas varía**. Por ejemplo, una posible variación que sucede en *Berserk*, sin entrar en muchos *spoilers*, es que hay un momento donde la narración te muestra como Guts no puede pasar por un espacio concreto. ¿No sería mejor adaptar las mecánicas para que los propios enemigos fueran un obstáculo que el jugador no pudiera superar? Esta es solo una sugerencia y seguro que hay muchas soluciones mejores, pero desde luego es un campo sobre el que se debería trabajar.

Por último, me gustaría destacar que esta es solo la punta del **iceberg**. En este reportaje nos hemos centrado en los *shonen*, pero hay muchisimos géneros interesantes en el *manga*, como el de terror o el *slice of life*, que se basan en premisas mucho menos directas que la del combate y, sin embargo, basándome en juegos indie como *The Way of Life* o incluso en los juegos de *David Cage*; creo que su adaptación a los videojuegos podría dar obras realmente interesantes e íntimas.



UNA MIRADA CRÍTICA

# al rpg

El género de rol es uno de los estilos de videojuegos más prolífico de toda la historia del medio. Sin embargo, la propia fórmula presenta algunos problemas que no parecen haberse solventado con el paso de los años

**POR DANIEL ROJO**

Atendiendo estrictamente a las palabras, un juego de rol no debería ser más que aquel en el que interpretamos a un personaje y tomamos decisiones por él. **Visto así, es difícil imaginar un solo videojuego que no se pueda catalogar dentro del rol** y, sin embargo, no solemos darle este enfoque al término. Si escribo esto, más allá de por el mero disfrute de sacarle punta a todo, es para hacer notar que **el videojuego lleva en sus entrañas un fuerte componente interpretativo, es decir, rolero**.

Según esta concepción, parecería lógico pensar que cualquier juego de mundo abierto debiera catalogarse como rol, con títulos como *Minecraft* a la cabeza. Por otro lado, encajarían en el género aventuras gráficas como *The Walking Dead* o *Life is Strange*, que también nos permiten tomar decisiones y dirigir —al menos en teoría— el rumbo de la trama.

Sin embargo, ninguno de estos juegos suele catalogarse de esta forma. De hecho, **siguiendo este criterio tan purista sería muy poco práctico hablar de géneros de videojuegos,** pues todos ellos se basan en dotar al jugador de control sobre uno o varios personajes. Esa es la esencia misma del videojuego: el jugador vive la obra de forma activa. Esta característica sería soñada por el resto de artes y, sin embargo, al videojuego aún le queda mucho por aprovecharla en condiciones.

Pero, entonces, **¿a qué llamamos videojuego de rol?** Es en este punto cuando resulta crucial mencionar a los juegos de rol de mesa, pues han sido los dignos precursores de este medio. Estos presentan una ambientación y una serie de reglas más o menos estrictas que determinan lo que el jugador puede hacer y lo que no (sistema de juego). Los jugadores interpretan a un personaje, ya sea creado por ellos o no, y son libres de hacer lo que quieran dentro del sistema elegido. Quien se encarga de describir los entornos y los personajes no jugadores, así como de conocer y hacer cumplir las normas, es el director de juego.

Hay una cantidad abrumadora de sistemas de rol de mesa distintos. **Algunos apenas tienen reglas y dejan al jugador total libertad interpretativa, mientras que en otros hay que recurrir continuamente al azar** y a las tablas para ver si las acciones se pueden llevar a cabo o no. Asimismo, las temáticas son variadísimas: desde ambientaciones basadas en las películas de Tarantino (*Fiasco*), hasta escenarios de verdadero terror a través de la mitología de H.P. Lovecraft (*La llamada de Cthulhu*), entre muchos otros.

Pero el titán de los juegos de rol de mesa, a causa de su relevancia y su influencia, es el sistema *dungeonero* que popularizó ***Dungeons & Dragons*** en 1974. En estos juegos manejaremos a un personaje que habita un universo con mitología medieval al estilo Tolkien, haciendo misiones y explorando un mundo repleto de peligros. Todo gira en torno al combate, y por eso el sistema está repleto de distintos movimientos de pelea y hojas enteras con características numéricas de los personajes.



**La influencia del mazmorreo clásico**

—

Los RPGs no pueden entenderse sin la influencia de los juegos de rol de mesa tradicionales. Aún a día de hoy se hacen verdaderas joyas muy puristas, como *Pillars of Eternity* o *Divinity Original Sin*

Parece obvio que lo que nosotros llamamos comúnmente *videojuego de rol* tiene mucho que ver con esto. De alguna manera, **no concebimos un RPG sin combates, sin progresión de niveles** y sin características numéricas. Cabe hacer notar que los juegos tipo *Dungeons & Dragons* no solo inspiraron videojuegos RPG, sino también los *roguelike*: un género que se centra más en la experiencia de descender mazmorras inhóspitas, y no tanto en la progresión del personaje y la exploración de un mundo amplísimo.

En resumen. Aunque la palabra rol englobe un espectro muy amplio, **cuando hablamos de videojuegos de rol nos solemos referir a obras que se basan mecánicamente en el sistema *dungeonero* clásico**, aunque pueden tener cualquier otro tipo de ambientación.

Naturalmente, l**a adaptación de un juego de rol tradicional al videojuego trae muchas mejoras**, especialmente en cuanto a la inmersión, que se facilita notablemente al ver con nuestros propios ojos el mundo que rodea al personaje. Sin embargo, esto es a su vez una contra, ya que **corta de raíz la imaginación del jugador.** Pero quizás la diferencia fundamental radique en que los videojuegos no tienen una persona que haga de director, sino que todo está previamente programado y no hay sitio para la improvisación. **Algunos videojuegos se esfuerzan en disimular este hecho** y simular una libertad ficticia, con mayor o menor acierto. Otros, asumen su linealidad y simplemente tratan de explotar los títulos por otras vías.

Muchos de los videojuegos más importantes desde la concepción del medio son RPGs, y siguen saliendo más y más cada día. Aunque creo que el género tiene muchas virtudes —de hecho, es de mis géneros preferidos—, siento que lleva estancado muchos años. **La fórmula está cargada de errores de raíz, conceptuales, que estropean la inmersión, y estos se repiten entrega tras entrega a lo largo del tiempo**. Voy a intentar desgranar, punto por punto, las costumbres que más me escaman cuando pienso fríamente en el género.

> “ LA FÓRMULA ESTÁ CARGADA DE ERRORES DE RAÍZ, Y ESTOS SE REPITEN ENTREGA TRAS ENTREGA

### Mundo abierto y linealidad

En los últimos años se han popularizado los RPGs de mundo abierto, en parte como consecuencia natural de



Almacenamos todo lo que encontramos

**El Síndrome de Diógenes**

En muchos juegos de rol acumularemos hasta el último elemento que pueda ser recogido, por si acaso. Esto, además de resultar abrumador, saca bastante de la inmersión

los avances tecnológicos. Sin embargo, su éxito responde también **al exceso de linealidad de muchos títulos,** característica que cada vez gusta menos a la comunidad. En esta clase de títulos, habitualmente existe una trama principal que evoluciona solo cuando nosotros lo deseamos. Sin embargo, el interés principal suele radicar en la exploración de un amplio mundo y la resolución de subtramas y pequeñas misiones que, independientemente de su interés, nos permitirán obtener nivel, equipamiento o habilidades para superar la trama principal.

En este tipo de títulos, **encarnamos a recaderos** dispuestos a hacer cualquier cosa por ayudar al prójimo —o por conseguir unas monedas—. Resulta verdaderamente forzado el modo en el que a menudo nos hacen interactuar con cualquier personaje en busca de una misión más. Es verdad que muchas veces estas misiones están realmente trabajadas y tienen suficiente interés en sí mismas, **pero la mayoría de las veces las realizamos por una obsesión completista** de la que soy partícipe, no a mucha honra.

*The Witcher III*, por ejemplo, sabe solventar muy bien este problema. Por un lado, **la mayoría de sus misiones secundarias están mimadas hasta el extremo** y presentan conflictos auténticos con personajes que, si bien no son relevantes en nuestra aventura, son complejos y están llenos de matices. Pero este juego también consigue integrar a la perfección el lastre de los recados. Geralt de Rivia es un recadero, desde luego… **pero es que ese es precisamente su oficio como brujo**. Es el único título que he jugado en el que las misiones secundarias tienen una justificación y están cohesionadas con el personaje que manejamos, sirviendo como excusa válida para su verdadero objetivo: *levear* y *dropear* objetos de utilidad.

Lo que no hace tan bien *The Witcher III*, al igual que tantos otros títulos, es equilibrar las misiones secundarias con la principal. **Habitualmente, los RPGs nos presentan tramas realmente trascendentes**, en las que encarnamos al héroe que necesita el mundo para salvarse de una catástrofe sin remedio. Sin embargo, las mecánicas están muy lejos de generar en el jugador la sensación de urgencia que podría esperarse de una situación tan terrible, permitiéndonos permanecer días y días recolectando plantas sin preocupación alguna.

Otros juegos, aunque sean de géneros distintos, presentan exactamente el problema contrario. *Stardew Valley*, por ejemplo, plantea una trama tranquila —una especie de *Oda a la vida retirada* al más puro estilo de Fray Luis de León— para luego ofrecer unas mecánicas que, aunque son maravillosas, premian la rapidez y la optimización del tiempo. Se produce una disonancia que, aunque por motivos contrarios, suena pareci-

da al caso de The Witcher y tantos otros RPGs tan abiertos como grandilocuentes.

### Universos cohesionados

Como ya he mencionado, los mundos que presentan los RPGs suelen ser muy amplios. Esto no implica que sean abiertos, pues sagas como *Pokémon* tienen universos ricos sin dejar de ser perfectos pasillos. Uno de los problemas que veo es que **chocan de frente dos ideas casi inmiscibles: mundos grandes frente a mundos interesantes.**

A lo que me refiero es que hacer grande el mundo puede resultar aburrido si no está dotado de variedad y cosas que hacer en él, por lo que muchos juegos tratan de solucionar esto como pueden. Lo que suelen hacer es dividir el mapeado en zonas claramente diferenciadas, haciendo que convivan a poca distancia territorios boscosos y helados, **sin existir una progresión coherente entre zonas, forzando la diversidad a costa de la cohesión**. A veces, no existe gran diferencia entre el universo de estos juegos y los mundos de cualquier juego de Mario tradicional, que cambian cada cierto número de pantallas sin previa justificación.

Un ejemplo de que se pueden hacer las cosas bien a este respecto es *Fallout 4*, **que sabe ofrecer un mundo interesante y coherente** sin perder una unidad temática. En todo momento el escenario recuerda la catástrofe nuclear, y todo está desolado, aunque cada zona individual presente diferencias. Algo parecido pasa con la saga *Dark Souls* —a excepción de la segunda entrega, que tiene una interconexión de escenarios más que discutible— y, sobre todo, *Bloodborne*: **hay una unidad global por encima de la individualidad**.

Otro contraejemplo positivo es, a mi juicio, *Dragon Quest VIII*. Sus escenarios son muy poco variados y solo presenta ambientes exóticos en ocasiones muy puntuales, **dando realmente la sensación de mundo enorme y vivo, y no de muchos microcosmos pegados**. Otra de las cosas que me gusta de este título es que el mundo está bastante vacío para lo grande que es. No ocurre como en *Dark Souls*, por ejemplo, en el que todos los caminos llevan a un objeto o zona de interés. En *Dragon Quest VIII*, **la exploración se hace por mero disfrute del escenario**, y encontrar un cofre o algún secreto entre su inmensidad es toda una hazaña, dando sentido pleno a la exploración.

### Técnicas narrativas prestadas

A nivel narrativo, al RPG le queda muchísimo por hacer. No porque no haya historias realmente complejas o personajes interesantes, sino porque **casi nunca se presentan mediante las mecánicas, es decir, utilizando el lenguaje propio del videojuego.** Debido a la inexperiencia que tiene el medio —menos de medio siglo es una nimiedad, incluso en un mundo en el que todo va tan acelerado—, aún no sabemos hacerlo mucho mejor, y **los videojuegos necesitan recurrir a textos hablados o escritos para contar sus historias.**

Además, lejos de disimular esta carencia de lenguaje propio, muchos videojuegos llenan sus mundos de personajes dispuestos a contar hasta su última vivencia, o libros de texto que detallan algún acontecimiento pasado. Algunos videojuegos tienen una historia apasionante que contar y **se obsesionan por contarla, pero carecen de las herramientas para hacerlo bien** y acaban usando métodos forzados, por muy acostumbrados que estemos dentro del medio. Sorprende la obsesión que tienen los personajes de videojuegos por dejar diarios o grabaciones de audio para la posteridad.

> **El RPG aún no ha encontrado un lenguaje propio para narrar sus historias**

En la última década están cambiando cosas. Hay desarrolladoras que pretenden hacer de la narrativa tradicional otra cosa, y se **empieza a explorar cómo poder utilizar las mecánicas para contar una historia en un videojuego,** de forma que jugabilidad y trama vayan de la mano. **Creo además que dar este paso será fundamental en la historia de los videojuegos.**

### El artificio de la libertad y de la dificultad

Reflexionando sobre *Pokémon*, me he percatado de que la dificultad es un concepto realmente abstracto en un RPG. La mayoría de esta clase de juegos, si no todos, tienen un **sistema de progresión de niveles que, en mayor o menor medida, determina nuestra capacidad de combate**. Si un problema se presenta demasiado complicado, siempre puede dedicarse un tiempo extra a subir niveles hasta que lo que era difícil sea trivial. Por esto no veo sentido que haya RPGs con distintos niveles de dificultad (como *Bravely Default*, por ejemplo), pues esto solo determinará la cantidad de tiempo que debemos farmear, nada más.

Pero la dificultad no es lo único que resulta artificioso. A veces se crea una falsa libertad, especialmente en cuanto al armamento y al equipamiento. De nuevo, los juegos de la saga *Souls* son un gran referente en ambos aspectos. **Hacen de la dificultad su religión y no dejan al jugador superar ningún desafío solo por su nivel**, sino que es la habilidad mecánica adquirida la que nos hará progresar. Aunque desde luego hay armas más poderosas que otras, no se trata de cuál es más fuerte, sino de cuál se adapta a nuestro estilo de juego.



***Horror Vacui***
**—**
La fiebre por los mundos abiertos ha hecho que los escenarios sean gigantes pero que además estén llenos de pequeñas misiones, torres de control, secretos… Existe una obsesión por que el jugador no se aburra a toda costa



OLVIDADOS

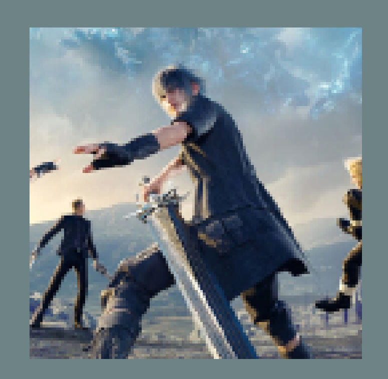
# ¿qué fue de?

El mundo de los videojuegos es totalmente impredecible. Algunos títulos resultan mediocres cuando se esperaba mucho de ellos, a veces otros desconocidos llegan a triunfar. Y también ocurre que desaparecen sin más...

**POR CARLOS SANTILLANA**

# Cuando el desarrollo de un título se complica demasiado

No podíamos empezar con otro que no fuera ***Deep Down***, el eterno desaparecido. **Apareció por primera vez junto con la propia PlayStation 4**, en el PlayStation Meeting del 20 de febrero de 2013. Con un aspecto más cercano a una demo técnica, mostraba un acabado gráfico impensable para la generación del momento. Un título de corte medieval fantástico en el que un dragón escupiendo fuego nos dejaba sin aliento. Nunca mejor dicho.



Desarrollado por Capcom en exclusiva para PlayStation 4, era también una demostración del potencial de su nuevo motor gráfico, llamado **Panta Rhei**. Motor que igualmente cayó en el olvido, pero no adelantemos acontecimientos. *Deep Down* desapareció del lanzamiento de PlayStation 4 para volver a aparecer poco después en el Tokyo Game Show del 2013.

En este evento, Yoshinori Ono arrojó algo más de luz sobre el misterioso título. Explicó que sería un **juego gratuito** que contaría con beta abierta, la cual estaría disponible en una fecha cercana al lanzamiento de PlayStation 4 en Japón. Para rematar la faena, confundieron aún más al personal con un vídeo donde se podía ver que en lugar de un juego de fantasía medieval al uso, era más bien un título basado en el futuro en el que volviamos a épocas pasadas. Recordaba a los *Assassin's Creed*.

Durante el 2014 fueron mostrando varios vídeos en diferentes eventos en los que se enfatizaba en el componente multijugador, asi como la conexión con el mundo "real", ubicado en el año 2094. En todos esos vídeos parecía muy evidente que *Deep Down* se encontraba en un momento muy avanzado de su desarrollo, de forma que los continuos retrasos no preocuparon en exceso.

En el 2015, dejamos de ver nada nuevo sobre el juego. Además, **Capcom admitió que había cambiado mucho desde su anuncio**, ampliando la línea temporal en la que tiene lugar para «atraer a un mayor número de usuarios». Lo cierto es que estaban experimentando problemas técnicos y de desarrollo a la hora de adaptar el título a la nueva generación —estaba pensado inicialmente para la anterior—. Los retrasos pasaron a tener fecha indefinida.

**Desde entonces, Capcom ha optado por no faci-**

### Infierno de desarrollo

El llamado *development hell*—o *development limbo*— es como la industria califica a un videojuego cuyo desarrollo se retrasa de manera continuada sin un fin a la vista. No es buena señal, y no sólo por el retraso, ya que suele afectar de forma negativa al resultado final en mayor o menor medida.

POR CARLOS SANTILLANA

RETRASOS INDEFINIDOS

# Perder el interés de la comunidad es la peor parte



**Hay esperanza**

No todos los juegos que pasan por un *development hell* acaban mal. Hemos tenido dos recientes casos cuyo resultado final ha sido más que satisfactorio, como son *Final Fantasy XV* y *The Last Guardian*. A pesar de que se aprecian fallos debido a su lento desarrollo, la calidad general se ha mantenido alta.

**litar ninguna nueva información**. La propia cuenta de Twitter no ha dicho nada desde marzo del 2015, pero ya desde diciembre del 2014 dejaron de contar nada sobre él. La única fuente fiable que queda son los continuos registros de la marca «*Deep Down*» que han ido haciendo desde su anuncio.

**¿Qué futuro puede tener *Deep Down*?** Pues parece complicado, pero también hay un resquicio de esperanza. Si el título estuviera totalmente descartado no parece muy lógico que Capcom se moleste en crear un nuevo registro. Por otra parte, cuando un título cae en lo que se conoce como *development hell*, pocas veces termina la historia con final feliz. Los vídeos que mostraron hace años nos hacen soñar con un juego magnífico, pero la experiencia nos aconseja prudencia.

> EN EL PLAYSTATION MEETING 2013 SE REFERÍAN A DREAMS COMO «UNA FORMA DE GRABAR TUS SUEÑOS»

### *Dreams*

Casi más un sueño que un título real. Pocos recordarán que empezó como un proyecto para **reavivar el interés de los mandos PS Move de PlayStation 3**. Apareció por primera vez durante la Gamescom de 2012.

En ese evento, Media Molecule anunció uno de los últimos títulos importantes para PS Vita creado por un estudio first party, *Tearaway*, así como de **un proyecto del que no comentaron gran cosa**, ya que estaban en pleno proceso de investigación y desarrollo (ni siquiera hizo acto de presencia durante la conferencia de prensa de Sony). Lo poco que se llegó a ver en los meses siguientes no aclaraba demasiado el halo de misterio que le rodeaba. Básicamente mostraban cómo una cámara llevaba el movimiento de unos mandos PS Move a la pantalla al mismo tiempo que iba creando un objeto.

Hubo que esperar hasta el PlayStation Meeting de 2013, momento en el que también anunciaron PlayStation 4, para empezar a ver algo más definitivo de *Dreams*, pese a que en esos momentos Media Molecule aún se refería a él como «**una forma de grabar tus sueños**». Se perfilaba básicamente como un juego de creación con el que modelar en el aire con ayuda de los olvidados mandos PS Move. Casi más una curiosidad que algo parecido a un juego real. *Dreams* pasó otra vez a ser poco más

que un sueño durante muchos meses, con poca o ninguna información sobre su desarrollo. En concreto hasta el E3 del 2015, momento en el que por fin se daba a conocer bajo el nombre de *Dreams*. Aquí vimos un tráiler donde mostraban cómo se podían crear toda clase de «secuencias», como un hombre tocando el piano en un bosque o una persecución en un entorno futurista.

A partir de entonces iban lanzando con regularidad nuevos vídeos sobre *Dreams* en los que enseñabanmás funciones y posibilidades. En estas demostraciones descubrimos, por ejemplo, que **permitirá no sólo hacer escenas y secuencias, sino juegos «completos»,** que se apoyará mucho en la comunidad, y que será compatible la realidad virtual de PlayStation VR.

Por desgracia, **Media Molecule ha ido disminuyendo recientemente la periodicidad de los vídeos sobre el título**, cortando el grifo por completo hace unos seis meses. Lo último que se sabe es que esperan lanzar una beta durante este año 2017.

**¿Qué futuro puede tener *Dreams*?** Su lanzamiento parece algo seguro. Media Molecule no ha hecho grandes anuncios recientes, pero actualizan sus redes sociales con bastante asiduidad con alguna imagen. Por otra parte, el juego no parece haber evolucionado demasiado desde los primeros vídeos mostrados, por lo que se podría deducir que los problemas que están teniendo están centrados en la parte técnica, no en la jugable o artística. Esperemos que el sueño no se convierta en pesadilla.

### *Kingdom Under Fire II*

Otros de los títulos que se utilizaron durante la campaña de promoción previa al lanzamiento de PlayStation 4, ***Kingdom Under Fire II*** es un juego de acción y estrategia a gran escala que viene a ser una mezcla entre un *musou* (*Dynasty Warriors*), estrategia entre grandes ejércitos (*Total War*), con un estilizado estilo gráfico propio de los juegos coreanos.

Con un **lanzamiento inicial previsto para 2009** en PC y consolas, si tenemos en cuenta que PlayStation 4 apareció a finales del 2013, el retraso que acumulaba ya era considerable. Comenzó como un título para PC, pero se anunciaron poco después las versiones para Xbox 360 y PlayStation 3. Versiones que no hubieran sido iguales a las de PC, ya que por ejemplo pensaban eliminar la parte de estrategia masiva.

Además de los múltiples problemas de desarrollo que iban apareciendo —**el presupuesto había aumentado en 20 millones de dólares para finales del 2010**—, tenían problemas legales con la versión de Xbox 360. Su lanzamiento en consolas se fue retrasando primero para 2011, y luego para el 2012.

Llegamos a finales del 2013, momento en el cual parece que *Kingdom Under Fire II* por fin vería la luz gracias al impulso de la campaña de PlayStation 4. Sin embargo, **apareció una nueva ronda de problemas**. El equipo de desarrollo se había reducido a la mitad, y los requisitos técnicos eran demasiado elevados para la media del mercado del sureste de Asia —a donde estaba enfocado el juego—. Aún así se esperaba que apareciera durante el 2014 una beta abierta.

La beta acabó apareciendo en PC, mientras que en el caso de PlayStation 4 han ido dándole cada vez menos publicidad hasta que la comunidad se olvidó de él casi por completo. **Los últimos vídeos oficiales donde se menciona a la consola de Sony datan de 2015**.

En el caso de la versión para PC es posible descargar el juego para probarlo, pero debido al muy escaso número de usuarios que había en Occidente, optaron por cerrar sus servidores. Sus webs oficiales se han ido actualizando muy poco a poco; y desde finales del 2016 no aparece ningún tipo de actividad.

> “
> EL TÍTULO CON EL FUTURO MÁS NEGRO A PESAR DE SER EL ÚNICO REALMENTE JUGABLE

Hasta ese momento, **los desarrolladores de *Kingdom Under Fire II* seguían afirmando que el juego aparecería en Occidente**, aunque su prioridad continuaba siendo el mercado asiático.

**¿Qué futuro puede tener *Kingdom Under Fire II*?** Muy complicado, el título que más negro futuro parece tener, a pesar de ser el único que es realmente jugable de esta lista. Ya hace mucho que los medios informativos dejaron de prestarle atención y tampoco parece tener una comunidad de usuarios fiel que mantenga el interés. Aún asi no hay que tirar la toalla, en los videos que se pueden ver sobre el juego se sigue apreciando un elevado nivel técnico y un componente jugable interesante.

### Aliens y marines
—

Hay algo peor que algunos fallos en el producto final por un desarrollo lento, o incluso que un juego no llegue a salir nunca: que lo haga lastrando una enorme cantidad de problemas. *Aliens: Colonial Marines* y *Duke Nukem Forever* son dos ejemplos de juegos que resultaron un desastre tras dejar esperando a sus fans durante años



EL DIARIO SECRETO DE

# anna graham

Casi todo el mundo ha oído hablar de *Twin Peaks*, la famosa serie a cargo de David Lynch. Sin embargo, pocos jugadores parecen haber oído hablar del excéntrico *Deadly Premonition*. «El videojuego no oficial de la serie».

**POR ROBE PINEDA**

*Deadly Premonition* es el juego más especial de Hidetaka Suehiro, más conocido en la industria como «**Swery65**». El carismático creativo decidió rendir un gran homenaje a su serie favorita a través de este polémico título. El juego, que llegó en exclusiva a Xbox 360 a finales de 2010—aunque posteriormente acabó llegando a otras plataformas—, se convirtió en uno de esos juegos con los que no existe término medio; **o lo amas o lo odias**. Su envoltorio no resulta muy atractivo, y puede que varias de sus mecánicas tampoco. Sin embargo, un pequeño grupo de aficionados vimos en él algo muy especial. No son pocas las veces que vemos adaptaciones de series y películas en el mundo del videojuego, ni tampoco son pocos los casos en los que el resultado termina siendo un fracaso. **No es el caso de *Deadly Premonition*.**

Estamos ante un caso extraordinario, puesto que rara vez asistimos a la creación de algo que, sin contar con la licencia de la obra original ni ser una adaptación oficial, alcanza unas cotas de fidelidad tan elevadas. Algunos llegaron a considerarlo un plagio, aunque nada más lejos de la realidad: se trata de un tributo. Un homenaje a una de las series más populares de los años 90. **¿Sabéis ya quién mató a Laura Palmer?** El agente **Dale Cooper** logró resolver el misterio a lo largo de 30 episodios, repartidos entre dos temporadas. Pero no estamos aquí para bucear en los recuerdos de Laura, sino para tratar de conseguir que otra chica cruelmente asesinada pueda marchar en paz: **Anna Graham**.

A partir de ahora evitaremos hablar de la serie en la medida de lo posible, ya que todo aquel que la conozca será capaz de atar cabos gracias a todos y cada uno de los elementos pertenecientes a *Deadly Premonition* que vamos a citar. Encarnamos a **Francis York Morgan**, aunque él prefiere que le llamemos «York», porque así le llama todo el mundo. York es un agente de la división de homicidios del FBI. Con un aspecto refinado, un dudoso sentido del humor y una personalidad más propia de una mente desequilibrada que de un cuerpo de seguridad, York **es destinado a Greenvale, un pequeño y remoto pueblo situado en el noroeste de los Estados Unidos**. Un lugar acogedor, habitado por un reducido número de encantadoras —aparentemente— personas.

**¿Qué lleva a un agente del FBI en un pueblo de 200 habitantes que ya cuenta con su propio departamento de policía?** Su talento. Su inusual y brillante talento. York es capaz de recrear el perfil de un asesino con tan solo visualizar un par de objetos. De hecho, es capaz de encontrar una pista mirando su taza de café. Incluso sería capaz de fumar bajo la lluvia o consultar una teoría con su amigo invisible. Realmente, no sé si este tipo tiene una mente privilegiada o simplemente debería estar encerrado en un psiquiátrico. El caso es que sólo él es capaz de poner nombre y apellidos al asesino de **Anna Graham, una chica encantadora, amiga de todos los habitantes del pueblo... y que un día amanece crucificada en un árbol.**

Tenemos una chica asesinada, un pueblo donde todos y cada uno de sus escasos habitantes pasan a ser sospechosos y un agente de la gran ciudad que llega para cooperar con el *Sheriff* local. Sí, también tenemos un aserradero, un bar de copas cuyas paredes esconden muchos secretos y antes de que lo preguntéis, sí: **también tenemos un protagonista que no es capaz de vivir sin una buena taza de café**. De hecho, no acepta un café si éste no es tan negro como una noche sin luna. No, **no estoy hablando de *Twin Peaks***, estoy hablando de *Deadly Premonition*. Tranquilos, porque pese a las evidentes —y numerosas— similitudes, el juego sabe dónde y cuándo tiene que hacerse notar por sí mismo y dejar a un lado los hechos acontecidos en la serie. **Ambas obras pueden complementarse** y el hecho de conocer al detalle una de ellas no hace que destripes la otra y viceversa. Por cierto, aquí también hay **una habitación roja**.

El juego no cosechó grandes críticas ni por parte de la prensa ni por parte de los usuarios, así que **vamos a empezar destacando sus puntos negativos**. *Deadly Premonition* cuenta con un aspecto visual muy discreto, un apartado técnico más que cuestionable y un sistema de control digno de hace 20 años. **Si todos estos aspectos te suponen un escollo a la hora de disfrutar de un videojuego, éste no es para ti**. El juego de Access Games es como uno de esos platos que no sueles comer a menudo, que ni siquiera luce un aspecto que te incite a degustarlo pero que, sin embargo, esconden un pequeño manjar en su interior.

Aunque el título nos propone mecánicas dignas de un *third person shooter* o de un *survival horror*, lo más correcto es definirlo como *sandbox*. Los eventos de la historia se suceden en entornos lineales, pero para acceder a ellos debemos ir al lugar indicado y a la hora adecuada. Mientras tanto, **nos movemos con total libertad por las calles de Greenvale y los alrededores.** Es muy ameno subirnos al coche patrulla y emprender un viaje hacia las montañas, el lago u otros emplazamientos situados en los confines del pueblo. Eso sí, más os vale prestar atención al indicador de combustible, así como a las condiciones climatológicas, porque os aseguro que aquí las noches de lluvia no son tan divertidas...

**La serie**

Twin Peaks se emitió en España a través de Telecinco durante la recta final de 1990 y se convirtió en una de las series de moda.

“

AL IGUAL QUE SUCEDE CON LYNCH, LAS OBRAS DE «SWERY65» NO DEJAN INDIFERENTE A NADIE



En *Deadly Premonition* también toca reflexionar en la habitación roja

Una de las mecánicas que más me sorprendó **fue la forma en la que se comportan los habitantes de Greenvale**. Todos y cada uno de los NPC tienen sus propias rutinas: salen por las noches, cogen el coche para ir a hacer la compra e **incluso se relacionan entre ellos**. Esto hace que el componente de investigación sea mucho más satisfactorio que en la mayoría de juegos que nos proponen algo similar, pues nos ofrece una auténtica sensación de estar recopilando información de cara a montar nuestras propias teorías. Algo que se ve aún más potenciado **si tenemos en cuenta el gran trabajo a la hora de construir la personalidad de cada habitante**. Independientemente de lo que la trama te da a entender, no es raro dejarnos llevar y poner las miras sobre varios sospechosos durante esos ratos en los que decidimos dar una vuelta por el pueblo.

**El lugar**

Greenvale es un lugar tan acogedor como *Twin Peaks*. Un lugar en el que incluso las montañas parecen guardar secretos.

Tenemos un mapa que goza de una extensión considerable a nuestra disposición. Podemos entrar en las tiendas, interrogar a sus habitantes o pasear libremente. **Los eventos de la historia están marcados en el mapa y algunos solo se suceden a cierta hora del día**, pero si llegamos tarde no pasa nada; solo tenemos que esperar al día siguiente, ya sea en tiempo real o durmiendo en un hotel. Además, tenemos en torno a **50 misiones secundarias** que nos llevan por todas las calles de Greenvale, en las que conocemos las inquietudes de cada personaje. Una de las señas de identidad del juego **es el complejo sistema de misiones que nos propone**, haciendo que no sea nada fácil acceder a todas ellas. Por ejemplo, hay personajes que solo nos pedirán que cumplamos un recado si los encontramos en su casa, bajo unas condiciones específicas. Por si fuera poco, algunas misiones solo se desbloquean si previamente hemos cumplido otra relacionada.

Volviendo a los defectos del juego, tengo que reconocer que son bastante importantes. Aunque las misiones principales son muy intensas gracias a las revelaciones argumentales y algún que otro momento memorable, lo cierto es que en términos jugables se limitan a recorrer varios pasillos mientras hacemos frente a numerosas hordas de enemigos, los cuales no están especialmente inspirados. De hecho, resulta complicado intentar ponerles un nombre, porque no sabría deciros sin son zombis, fantasmas o, simplemente, aberraciones. **Estas partes de acción optan por acogerse a la fórmula de *Resident Evil 4***, entre otros títulos de similares características. Es decir, disparos en tercera persona con la cámara situada al hombro.

El control en lo que a conducir un vehículo se refiere tampoco es una delicia, precisamente. Sin embargo, Access Games quiso ofrecer cierta sensación de realismo al hacer del **consumo de combustible** un aspecto al

que debemos prestar atención a menudo. Los coches no cuentan con una punta de velocidad muy elevada, y detalles como la necesidad de activar el limpiaparabrisas porque llueve con fuerza o encender los faros porque la visibilidad se reduce por las noches dan lugar a **una auténtica sensación de estar conduciendo** por una serie de bellos y acogedores emplazamientos. Cabe destacar que si cumplimos ciertas misiones secundarias, obtenemos acceso a otros coches y podemos dejar el coche patrulla aparcado en comisaría para ponernos al volante de otros con mejores prestaciones.

***Deadly Premonition*** **cuenta con un aliciente capaz de tapar sus numerosos defectos: su historia**. Toda una montaña rusa que nunca deja de sorprendernos. Lo cierto es que **el guion es bastante complejo** y es fácil acabar presos de la confusión si no estamos finos a la hora de atar cabos, algo que también puede suceder si apartamos la vista de los pequeños detalles. Aquí todo el mundo es sospechoso, lo que hace que sea realmente difícil —e inusual— dar con la auténtica identidad del asesino durante los primeros compases del juego. Además, **al igual que sucede en Twin Peaks, las cosas no siempre son lo que parecen**.

**¿Recordáis a Diane?** Pues York también cuenta con un confidente al que contar lo que no sería capaz de contar a nadie más. Durante gran parte de nuestra aventura, el agente no deja de hablar consigo mismo, aunque al hacerlo se refiere a alguien llamado **Zack.** No sabemos si la intención de Suehiro es homenajear a esa mujer sin rostro para la que Cooper tomaba notas mediante su grabadora o si es una forma que York tiene de comunicarse con el jugador. Lo que sí sabemos es que se trata de una idea brillante que hizo las delicias de esos «*cuatro gatos*» que disfrutamos de *Deadly Premonition*.

Como toda buena historia, **un solo spoiler puede arruinar la totalidad de la experiencia** que nos ofrece el título de Swery65, así que hay que ser especialmente cauteloso con la información que uno busca sobre el juego. Sin embargo, **hay algo que quiero que destacar**, puesto que sé que preocupa a todos aquellos que han visto la serie y no han jugado al juego y viceversa: pese a la fidelidad que une a ambas historias, **el hecho de haber visto *Twin Peaks* no destripa la historia del juego**. Lo mismo sucede en el caso de que hayas jugado a Deadly Premonition pero aún no hayas disfrutado de la fantástica serie a cargo de David Lynch. La premisa es la misma y todos o casi todos los personajes están fielmente recreados, pero llegados a cierto punto, ambas obras se separan y cada una sigue su propio camino.

Siendo sincero, no creo que *Deadly Premonition* sea recomendable para todos los públicos. **Si eres un fiel seguidor de *Twin Peaks* encontrarás algo muy especial en lo más profundo de su discreto —más bien vulgar— envoltorio**. Si no es el caso, solo verás un juego lastrado por algunos defectos tan evidentes que saltan a la vista en cuanto llevas cinco minutos a sus mandos. No obstante, Swery65 demuestra que es posible rendir un homenaje más fiel a la obra original que lo que otros muchos consiguen pese a contar con la licencia oficial de aquello a lo que se deben. **Laura Palmer y Anna Graham corrieron la misma suerte, Dale Cooper y Francis York Morgan son tal para cual y el café del Doble R está tan bueno como el del A & G Diner.**

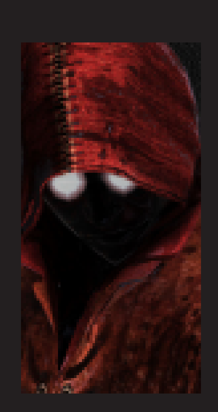
> Las mecánicas de investigación son capaces de hacer que el jugador más avispado resuelva el caso en unos minutos

## Swayer65 vuelve a la carga

Como ya sabéis, Hidetaka Suehiro se vio obligado a cesar su actividad después de ser diagnosticado de hipoglucemia reactiva, una dolencia que hace que el nivel de azúcar en sangre descienda de forma drástica. El excéntrico creativo abandonó las filas de Acces Games y desde entonces no hemos sabido mucho de él. Afortunadamente, recientemente reveló que su tratamiento ya había finalizado y que su retorno ya es una realidad: White Old Studios es su nuevo equipo y actualmente se encuentra trabajando en su próximo proyecto ¿Qué será? Se antoja complicado vaticinar nada, pero seguro que se trata de algo inusual, excéntrico, extraño... algo concebido a imagen y semejanza de su creador.

## Y David Lynch también

¿Quién iba a imaginar que Twin Peaks regresaría después de 25 años? De hecho, su retorno es inminente. La tercera temporada se estrenará el próximo 21 de mayo y lo hará con un doble episodio. El camino que tomará esa historia que nació con el asesinato de Laura Palmer es una incógnita y lo único que sabemos es que Lynch ha grabado la temporada completa como si de una película se tratase, con la intención de dividirla en 18 nuevos episodios. ¡El regreso de Cooper está a la vuelta de la esquina! Por cierto, sí que hay alguien que pudo imaginar el refreso de la serie: Laura. Ella tuvo la osadía de murmurar lo siguiente: «Nos veremos de nuevo en 25 años». Eso sí, lo dijo después de morir.



**Raincoat Killer**

Una sombra cubierta por este impermeable rojo nos acecha durante las noches de tormenta. Tras ella se oculta la identidad del asesino.



LOS ENEMIGOS

# del héroe

La saga *Zelda* es una de las más emblemáticas de la historia de Nintendo. Cada nueva entrega es acogida con emoción e ilusión y, tras 30 años, sigue proporcionando aventuras increíbles a todos sus jugadores

**POR MARC ARAGÓN**

## Nintendo adapta los enfrentamientos al hardware de la consola

Nintendo siempre se ha alejado de las tendencias del mercado de los videojuegos. La empresa nipona se caracteriza por marcar su propia senda, innovando como ninguna otra se atreve a hacer. Con cada nueva máquina que pone a la venta se **cubre una necesidad distinta y se abre un nuevo espectro de posibilidades**. Con el paso de los años y las generaciones de consolas, Nintendo ha desarrollado nuevas formas de entender y de hacer crecer los videojuegos, explotando al máximo las posibilidades de su hardware. Como punta de lanza de cada nueva máquina, los de Kyoto utilizan dos de sus sagas más icónicas para ejemplificar sus nuevas ideas, *Super Mario Bros* y *The Legend of Zelda*.



**Héroe como ningún otro**

—

Link no sólo es un héroe, es EL HÉROE. Más icono que personaje. Se trata de un héroe perfecto, sin un sólo ápice de oscuridad, duda o miedo.

En el caso de esta última, la evolución de su jugabilidad **ha proporcionado muchas de las mecánicas más populares de los juegos de aventuras de hoy en día** y ha perfeccionado otras muchas desarrolladas para otros géneros. En cada entrega, la partida sigue un esquema clásico (exceptuando *Breath of the Wild*, la última entrega) en el que exploramos, entramos en una mazmorra, conseguimos un nuevo ítem y lo utilizamos para derrotar a un enemigo final. Siguiendo este planteamiento, el titulo va introduciendo nuevas mecánicas, nos instruye en el funcionamiento de cada nuevo objeto y nos pone a prueba. Con la llegada de las nuevas tecnologías, la fórmula ha ido adaptándose y con ella los enfrentamientos con estos poderosos enemigos.

En la primera entrega de la saga, la vista se colocaba sobre el jugador, que se movía por un mapeado en dos dimensiones. Los combates, por tanto, se limitaban a un reducido rango alrededor del personaje. **Los jefes finales requerían que el jugador se colocase con habilidad en los puntos ciegos del enemigo**, esperando pacientemente el momento adecuado para atacar. Un claro ejemplo de esto lo encontramos en Gohma, uno de los enemigos más recurrentes de la saga. Se trata de un arácnido de gran tamaño cubierto de una armadura que lo protege de los golpes físicos. El único punto débil de esta criatura es su enorme ojo amarillo, que en pocas ocasiones abre. Para derrotarla, el jugador debe acertar en su único ojo con un arma a distancia y después rematarla con la espada. En el primer enfrentamiento con Gohma, el héroe debía esquivar los disparos de cuatro estatuas, mientras buscaba el momento justo para utilizar

*Imagen: Billmund*

CADA ENEMIGO ES UNA OPORTUNIDAD

# que Nintendo sabe aprovechar

su arco contra el ojo de la araña. Esto nos sumergía en un pequeño *bullet-hell* en el que había que esquivar, apuntar y disparar a toda velocidad para conseguir sobrevivir.

La segunda entrega de la saga, *Zelda II: The Adventure of Link*, cambiaba el punto de vista desde lo alto de la acción a una posición lateral, lo que convertía el juego en un plataformas de *scroll* lateral. Además de esta nueva perspectiva, **incluía combates aleatorios y progresión por niveles,** que lo convierte en un título extraño comparado con el resto. En esta atípica entrega, los jugadores avanzaban lateralmente, lo cual limitaba mucho las opciones a la hora de combatir, y los enemigos eran considerablemente más difíciles de abatir que en su predecesor. **Uno de los más recordados por su dificultad es la sombra de Link**, que también hacía acto de presencia en *Ocarina of Time*. **Este rival se movía, atacaba y defendía de la misma forma que lo hacía el valiente guerrero**, por lo que encontrar un punto débil era realmente difícil. Si a esto le añadimos que el jugador sólo podía moverse hacia adelante y hacia atrás el combate se tornaba un duelo de esgrima frustrante en el que ganar quedaba en manos de la suerte. Por suerte, un pequeño fallo de diseño del enemigo hacía mucho más fácil derrotarlo si seguíamos una estrategia concreta.

La llegada de las tres dimensiones **supuso un enorme salto en la historia de esta saga**. *Ocarina of Time* su-

**Malos por definición**

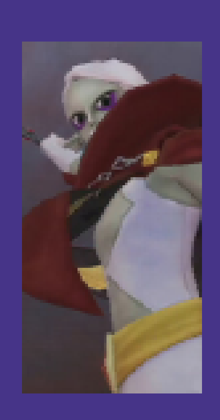
Los villanos son seres de pura maldad, cuyas intenciones pueden intuirse al primer vistazo. Es en estos jefes de mazmorra donde el diseño jugable más se luce.

puso un antes y un después en la historia de los videojuegos por planteamiento y diseño. Por supuesto, los enemigos de este capítulo aprovechaban esta nueva dimensión para ofrecernos unos combates mucho más espectaculares. Desde el primer jefe final (Gohma, que se ocultaba en el techo de la sala) hasta el enfrentamiento con Ganondorf, **la verticalidad era protagonista en todos los combates**. El que más aprovechaba estas posibilidades era el dragón Volvagia, guardián de la Montaña de la Muerte y azote del pueblo goron. Este dragón se ocultaba en la lava bajo nuestros pies, emergía para golpearnos con su llameante melena y **se elevaba hasta el techo de la sala** para lanzarnos rocas ardientes. Derrotarle era todo un espectáculo de luces y colores.

En las portátiles, la saga también se ha atrevido a innovar y desarrollar planteamientos nunca vistos para los jefes finales. En *The Phantom Hourglass*, por ejemplo, nos topamos con **Crustanos** en cierto momento de nuestra aventura. Este ser era u**n cangrejo ermitaño que se ocultaba en su caparazón y se volvía invisible** e invulnerable salvo por un pequeño punto por el que asomaba la cabeza. En ese momento, en la pantalla superior de nuestra consola se muestra la vista subjetiva del enemigo, mientras que en la inferior podíamos ver aguerrido espadachín. Con un ojo vigilando constantemente los movimientos del cangrejo, debíamos movernos para que la criatura no nos golpeara y, al mismo tiempo, colocarnos delante para poder golpearla.

La llegada de Wii supuso **otra oportunidad** para los desarrolladores de dar rienda suelta a su imaginación. El control por movimientos de la consola permitía a los jugadores empuñar la espada maestra (virtualmente) y hacer frente al mal de una forma totalmente nueva. Si bien el resultado no era tan satisfactorio como muchos esperaban, sí que se conseguía transmitir algo de la emoción de combatir a espada contra los enemigos. Uno de los combates más espectaculares de *The Twilight Princess* lo protagonizaba **Grahim**. Este pintoresco enemigo aparece varias veces en la aventura y nos reta a duelos de esgrima cada vez más complicados. En el último enfrentamiento, cuando el personaje revela su verdadero ser, debíamos hacer uso de todo lo aprendido a lo largo de la aventura, medir cada tajo y cada estocada y protegernos rápidamente de los embates del rival, manteniendo la espada en alto y el escudo preparado en todo momento.

Aunque el control por movimiento ya ha quedado atrás en la historia de Nintendo, la originalidad, innovación y aprovechamiento del hardware siguen muy presentes. Con su última entrega, la empresa japonesa ha optado por una jugabilidad mucho más tradicional. Sin embargo, **el juego está plagado de novedades**, comenzando por la eliminación del esquema clásico de mazmorras y terminando por un sistema de combate mucho más exigente y un mapeado mucho más abierto. Esta vuelta de tuerca abre cientos de posibilidades que Nintendo ha sabido explotar al máximo para asegurar el futuro de esta legendaria saga.



### Cada mochuelo a su hardware

Nintendo ha adaptado los enfrentamientos con los jefes finales de la saga al hardware de cada consola, creando nuevas mecánicas en cada ocasión.



PLAYER ONE

# STREETS OF RAGE

**POR ÁNGELA MONTAÑEZ**

Bautizado originalmente como *Bare Knuckle* en Japón, *Streets of Rage* se convirtió en la propuesta de SEGA para el género de los *beat'em ups*. Un título sencillo pero con una calidad audiovisual y técnica tales que lo catapultaron a lo más alto y lo convirtieron en el clásico de los videojuegos que es hoy en día.

# BIENVENIDO A LAS CALLES DE LA FURIA

## DIVERSIÓN ASEGURADA A PUÑETAZO LIMPIO

Soy una chica de los noventa. Mientras mi hermano se criaba con una inocente NES, yo acabé siendo educada por una rápida y mucho más molona Mega Drive de SEGA. **La consola de los chicos guays, de los chicos malos**. No tenía muchos juegos, pero fundía muchísimo los pocos con los que contaba, la mayoría de ellos encerrados en un cartucho de seis títulos, todos ellos sobresalientes. Pero había dos en concreto que me fascinaban sobremanera, que ocupaban mis horas muertas y me dejaban ensimismada frente a una descolorida televisión de tubo. Uno de ellos lo protagonizaba un erizo azul, todos sabemos cuál. El otro se limitaba a soltar a tu personaje en mitad del asfalto para que tú repartieses leña a diestro y siniestro. **Luces de neón, punkies y melodías pixeladas con un toque de house emulaban el estilo de los noventa en esas calles de furia**.



*El juego quería ofrecer diversión desde el primer minuto*

*Streets of Rage* es uno de esos juegos que no sólo envejecen bien, sino que consiguen que la Mega Drive se mantenga enchufada en un rincón de tu cuarto. Y mira que el título es simple hasta decir basta. Un *beat'em up* al uso que, al igual que leyendas como *Double Dragon* o *Final Fight*, **se basan en la única premisa del yo contra todo el barrio**. Que sí, que *Streets of Rage* nos da unas pinceladas de historia con todo aquello de que los protagonistas son tres policías que van un poco a su bola y cuyo objetivo es el de librar a su ciudad apocalíptica del crimen organizado de Mr. X. Ni los nombres se los curraron. De hecho, incluso los personajes principales son un calco de todo lo que ya se había visto: Axel, el rubio guaperas ciclado hasta el ridículo; Adam, el leal compañero dispuesto a sacrificarse por sus allegados; y Blaze, cuya única característica destacable es que es mujer, pero al menos no es una damisela en apuros y sabe cuidarse muy bien sola. Típico de los noventa. Pero poco importaba todo eso, porque lo que el juego quería ofrecerte te lo daba desde el primer minuto: **diversión asegurada a puñetazo limpio.**

Se supone que toda esta historia es explicada en una serie de párrafos que introducen el juego, pero cuando era una cría no tenía ni los conocimientos de inglés necesarios ni la paciencia para ponerme a leer. Así que de ahí pasas a uno de los menús más básicos que he visto en videojuego alguno para escoger la dificultad, y ya te lanzas de lleno a escoger a uno de los tres protagonistas. **Una vez escoges a tu personaje, éste cae literalmente del cielo y, a partir de ahí, todo es repartir yemas**. Y sorpresivamente, el repertorio de ataques del que disponemos es curiosamente extenso para las limitaciones tanto del mando como del juego en sí. Tu personaje puede realizar un combo característico, puede golpear en el aire, puede agarrar a sus enemigos y lanzarlos por los aires y puede, incluso, golpear hacia atrás. Y si todo lo demás falla, siempre puedes recurrir al botón especial con el que llamabas a unos refuerzos que te ayudaban desde la distancia con un lanzacohetes. Aunque dichos refuerzos son limitados y lo aconsejable es guardarlos con recelo para el jefe de nivel correspondiente, porque **la dificultad de *Streets of Rage*, si bien ajustada, es exageradamente elevada**.



**TRES HÉROES FURIOSOS**

—

Axel, Blaze y Adam serán los protagonistas principales de *Streets of Rage*. Axel y Blaze se quedarían con nosotros en la secuela, mientras que Adam sería sustituido por su hijo.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

# LIMPIANDO LAS CALLES DE LA CIUDAD DE UN EXTREMO A OTRO

## UN TOTAL DE OCHO ESCENARIOS LLENOS DE ENCANTO Y MAGIA








**PAISAJES URBANOS EXQUISITOS**

Los escenarios de *Streets of Rage* presumen constantemente de su localización, haciendo alarde de numerosos planos de la ciudad donde se desarrolla la historia. Planos realmente magníficos para un sistema de 16 bits y que se convierten en todo un espectáculo pixelado.

No la considero un punto negativo ni mucho menos, pero a no ser que acabases dando con una serie de trucos para vencer a estos enemigos a través del ensayo y error, podías decirle adiós a varias de tus vidas ya sólo en el segundo o tercer nivel. Y no te quiero decir entonces en el último, en el que todos estos jefes de nivel te daban una somanta particular antes de dejarte enfrentarte al jefe final. Algo muy positivo para que vayas mejorando con el paso de los niveles, pero muy hábil tenías que ser para pasarte el juego siendo un crío. Yo tuve que esperar a superar la mayoría de edad para disfrutar de los créditos finales, **y todavía me dura el trauma con las gemelas Mona y Lisa del quinto nivel.**

Por suerte, este *beat'em up* hace alarde de su naturaleza ofreciéndote los típicos objetos que encuentras en los videojuegos de este género. No sólo podrás comerte una manzana o un pollo asado enterito que has encontrado en mitad de la calle para recuperar salud, sino que también podrás coger botellas rotas, navajas, bates de béisbol y barras de hierro con las que golpear a los macarras que vienen dispuestos a partirte la cara. Y la mezcla de animación, jugabilidad y efectos de sonido hacen que esta se convierta en una experiencia sobresaliente. No exagero si os digo que **una de mis cosas favoritas de *Streets of Rage* es el sonido de los puñetazos y de los golpes con la barra de hierro**, pues puedes notar cómo abres la cabeza a tus rivales. Pero cuidado con motivarte demasiado si estás jugando con otra persona, pues si bien el juego se convierte en un título glorioso a nivel cooperativo, tu compañero también es capaz de recibir tus golpes y puedes incluso matarlo si te descuidas. Otra cosa es que quieras hacerlo a propósito, y yo ahí no digo nada.

En lo que a su aspecto técnico se refiere, *Streets of Rage* es una auténtica delicia incluso a día de hoy. **Visualmente es uno de los títulos de Mega Drive más atractivos que se recuerdan**, con un total de ocho escenarios llenos de encanto y magia gracias al uso extremo de la capacidad de la consola. El título aprovecha al máximo los recursos del sistema en el que se encuentra y nos ofrece a cambio un resultado más que sobresaliente, con escenarios únicos y nada repetitivos que se convierten en auténticas obras de arte de

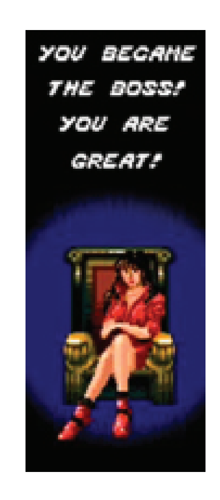
16 bits y nos presentan la imagen más noventera de la gran ciudad. En cuanto a los *sprites* de los personajes, sí que es cierto que algunos pecan de repetitivos llegando a ver, incluso, que las dos gemelas enemigas son exactamente iguales que nuestra heroína Blaze, pero se compensa a la hora de apreciar el tropel de personajes que encontramos dentro del juego, todos ellos con un diseño original y dinámico que no pasa desapercibido en ningún momento. **Este espectáculo visual maximiza la experiencia ofrecida por la jugabilidad gracias a un acompañamiento musical que merece mención aparte**. Y es que cada una de las pistas compuestas por Yuzo Koshiro conforman en conjunto una de las mejores bandas sonoras que hemos podido apreciar no sólo en la Mega Drive, sino en la historia de los videojuegos. Inspirado por la música *House* que el compositor escuchaba en clubes nocturnos y discotecas, Yuzo Koshiro nos deleita con una banda sonora única en su especie y que nos ayuda a adentrarnos de lleno en el mundo que *Streets of Rage* nos presenta. Si nunca has escuchado la música de este juego con especial atención te recomiendo fervientemente que lo hagas y que me des las gracias más tarde. Quizá uno de los aspectos más negativos del juego sea su durabilidad. A pesar de llevar un ritmo acertado y que nunca se siente acelerado ni atropellado, los ocho niveles de los que consta *Streets of Rage* apenas ocupan una hora de duración dependiendo de cómo se juegue. Obviamente es un aspecto que se agrava con el paso del tiempo y a ojos de quien esté a los mandos, pues en la época en la que el juego salió a la luz no supuso problema alguno y era, de hecho, algo bastante lógico teniendo en cuenta la naturaleza del título. **Sumado a que *Streets of Rage* es material cien por cien rejugable, no es una preocupación propiamente dicha**. Además, el juego cuenta con finales diferentes dependiendo de la decisión que tomemos cuando nos encontremos frente a frente con Mr. X, el villano principal del juego. Éste nos preguntará si, ahora que hemos llegado hasta el final, queremos convertirnos en su mano derecha. Dependiendo de nuestra respuesta, obtendremos un final bueno en el que derrotamos a Mr. X y eliminamos a la organización o un final malo en el que nos convertimos en el nuevo jefe de la misma. De igual manera, si en el modo cooperativo cada jugador escoge una respuesta diferente, nos veremos obligados a enfrentarnos hasta que uno de los dos perezca. **Un movimiento realmente original por parte de un *beat'em up* tan básico como este.**

A día de hoy, *Streets of Rage* se ha convertido en una de esas joyas que son muy queridas por los fanáticos de los videojuegos. Un título que ha hecho historia por sus propios méritos a pesar de haber tenido que enfrentarse a sombras tan alargadas como las de *Final Fight*, entre otros, con el que comparte muchas similitudes, y no en vano se consideran dos caras de la misma moneda. Pero el título de SEGA supo salir victorioso y **nos llegó a ofrecer otras dos fantásticas entregas más que recuperaban algunos de los personajes originales y nos presentaron a otros nuevos**. Y si bien es cierto que la segunda parte de esta pequeña franquicia es considerada por muchos la mejor de todas, *Streets of Rage* no palidece ante ninguno de los productos que saldrían posteriormente inspirados por su legado, sobre todo teniendo en cuenta que *Streets of Rage 2* y *Streets of Rage 3* eran un tanto más limitados que el juego original, el cual tenía un encanto especial que sus secuelas no podían igualar.

En definitiva, *Streets of Rage* es un título destinado a convertirse en un clásico de los videojuegos, si es que no lo es ya. Con casi treinta años de historia a sus espaldas ha conseguido envejecer mejor que muchos de sus rivales e imitadores, y también que muchos de los videojuegos de su época en general. Con todo lo que vemos hoy en día en cuanto a música, gráficos y mecánicas, ***Streets of Rage* puede presumir de seguir siendo fluido, sorprendente y muy notable, de contar con un apartado audiovisual envidiable que aún nos fascina incluso cuando creemos que lo hemos visto todo**. Su sencilla jugabilidad invita a avanzar a través de los niveles, la constante aparición de enemigos asegura la acción, la variedad de escenarios fomenta el dinamismo, su dificultad ajustada crea un ritmo que te engancha fácilmente, y todo esto, en conjunto, garantiza diversión a raudales. Si sólo puedes liarte a puñetazo limpio con un *beat'em up* en toda tu vida, yo te recomiendo que te hagas con una copia y te prepares para una de las experiencias más noventeras y redondas que puede ofrecer un sistema de 16 bits.

### YUZO KOSHIRO, EL COMPOSITOR

Se inspiró en discos de Soul II Soul, Blackbox, Maxi Priest y Caron Wheeler para componer la banda sonora de *Streets of Rage*. Para conseguir la calidad de esta banda sonora, crearía un lenguaje de programación, MML -Music Macro Language- en su NEC PC-88, revolucionario




### TRAICIÓN INESPERADA

El final malo de *Streets of Rage* nos situará en la silla de Mr. X y, junto a un acompañamiento musical triste y tétrico, supondránuestra traición hacia nuestros compañeros y se convertirá en todo un movimiento revolucionario dentro de los *beat'em ups*.



PLAYER ONE

# STAR WARS: DARK FORCES

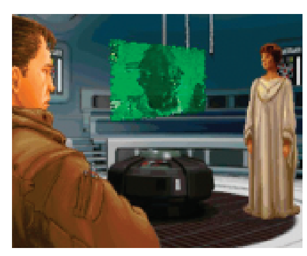
**POR JON ANDONI**

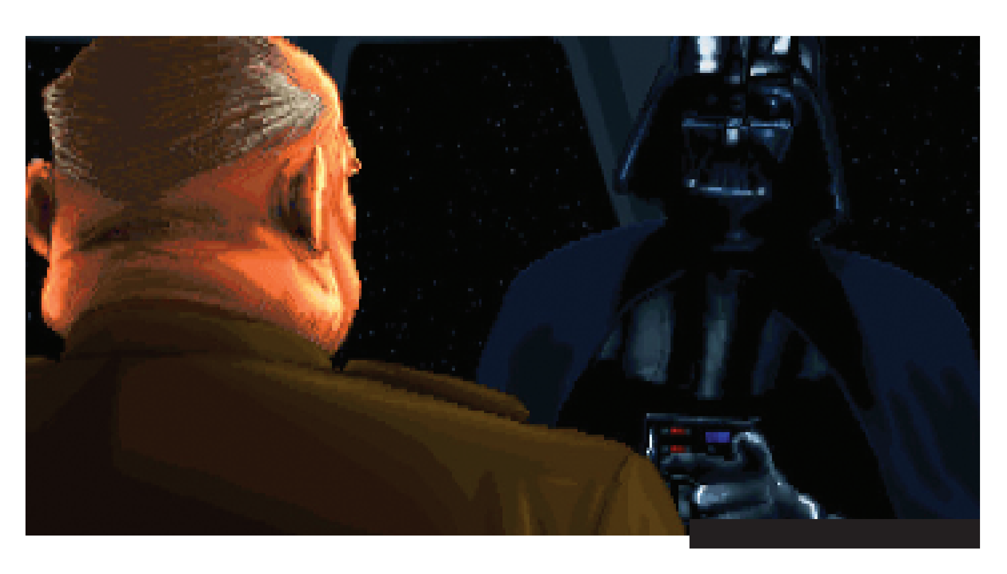
El primer videojuego del universo de la *Guerra de las Galaxias* perteneciente al género FPS fue también el primero en comercializarse en formato CD-ROM y el responsable de inspirar la saga *Jedi Knight*.

# LA FUSIÓN DE STAR WARS Y LOS SHOOTERS CLÁSICOS

## UN PIONERO QUE NO MERECE SER OLVIDADO







En la época donde los juegos de *Star Wars* empezaron a destacar, mucho antes de que sagas como *Battlefront*, *Caballeros de la Antigua República* o *El Poder de la Fuerza* salieran a la luz, ya había mucha calidad videojueguil en los mundos de Luke y compañía. Aunque ya hubo alguna tentativa previamente, **los primeros años de la década de los 90 fueron especialmente prolíficos**. Los famosos *X-Wing* y *TIE Fighter* en el mundo de los simuladores espaciales, y la muy notable trilogía de plataformas y acción de Super Nintendo son grandes ejemplos. Pero hubo otro título a veces olvidado, pero digno de ser colocado en el olimpo: *Star Wars: Dark Forces*, publicado en 1995.

> NOS CONTABA LOS INICIOS DEL QUE SERÍA UN PERSONAJE MUY CONOCIDO DEL UNIVERSO EXPANDIDO

***Dark Forces* fue el primer juego de disparos en primera persona basado en la saga de *Star Wars***. Estrenado solo dos años después del primer *Doom*, es parte de la familia de los llamados «*Shooters* clásicos», y como podréis imaginar, comparte muchas de las características con ese tipo de juegos. Las mecánicas de *backtracking* y botiquines están ahí, así como el movimiento rápido del personaje, pero este juego tiene algo que lo desmarca. **Tiene un guión relativamente elaborado**, y presenta un personaje que sería muy querido en el Universo Expandido de la saga. Con esto no quiero decir que Doomguy no sea amado, pero no tiene —ni necesita—un trasfondo tan rico como el de el título que nos ocupa. Aunque *Dark Forces* no trae innovaciones sustanciosas respecto a los demás *shooters* del momento, sí que es un ejemplo claro de porqué son tan recordados hoy en día. Sin embargo, **sí que trajo humildes novedades, como la inclusión de videos pre-renderizados** —que consolidaron aún más la parte narrativa del título—, cosa que aumentó el tamaño del juego y obligó a usar un disco —en vez de los típicos disquetes de la época—. **Fue uno de los primeros títulos que usaba CD**, toda una novedad en la época. Detalles poco importantes, pero que cambiaron la forma de hacer las cosas.

Antes de empezar, cabe comentar que siendo como es un título del 95, hoy en día es visualmente muy muy pobre. Y lo peor no es eso, es que **funciona en DOS, ya extinto hoy en día, además de tener una resolución original de 320x240**. No, no lo habéis leído mal, estamos hablando de una resolución que se queda muy lejos de la alta definición, e incluso de la resolución de un antiguo VHS. A pesar de que hay herramientas para mejorar el aspecto visual, e incluso un remake —que se quedó a medias— hecho por

### CARAS CONOCIDAS

*Star Wars: Dark Forces* incluía a muchos de los personajes que pueblan su historia y que nos hacían formar parte del universo.

POR JON ANDONI

fanes, yo he tomado la buena —o mala— decisión de jugarlo lo más cercano a la propuesta original. Pese a que las primeras horas fueron un tanto arduas, a todo se acostumbra uno. No obstante, sí que probé tanto el *remake* como las opciones de las que hablaba, y tienen una calidad más que buena. **Cualquiera que tenga ganas de probar este título debería empezar por ahí,** ya que si no se puede hacer cuesta arriba.




**REMOZADO CON CARIÑO**

El *remake* hecho por los seguidores respeta el estilo del juego clásico, pero dándole un lavado de cara que le sienta fenomenal.

Pero adentrémonos en lo que para mi es lo mejor, **la historia. *Dark Forces* nos pone en la piel de Kyle Katarn,** un antiguo agente imperial que ahora trabaja para los rebeldes. Su primera misión y la más recordada de todo el título es la de recuperar los planos de la primera Estrella de la Muerte. ¿Os suena de algo esto? Pues sí, **es el mismo argumento que la reciente *Rogue One*.** Solamente que aquí un solo tío irrumpe disparando en una base imperial, roba los planos y se larga. Y se puede hacer en menos de un minuto —en sentido literal, no figurado—. Esto formaba parte del ya mencionado Universo Expandido, que ahora es llamado Leyendas. Básicamente, en el momento en que Disney compró la saga, todo lo que no eran las seis películas dejaron de ser parte del canon oficial. Y sí, esto incluye a todos los videojuegos, menos al último *Battlefront*, y a los que salgan a partir de ahora. Pero esto no es impedimento para disfrutar de la historia que *Dark Forces* nos ofrece. Además, la búsqueda de los planos solo son los primeros compases, **luego se mete de lleno en una historia más elaborada, con la amenaza de unos nuevos enemigos** —que dan nombre al juego—, y cómo Kyle intentará detenerlos por todos los medios. No diré más, pero es interesante y está bien construida.

> KYLE KATARN Y SU HISTORIA SON UNO DE LOS GRANDES ALICIENTES PARA JUGAR ESTA AVENTURA

El protagonista es unas de esas personas que nada más la conoces te cae bien. Por si fuera poco, **es un personaje con largo recorrido**. Si después de jugar a *Dark Forces* os quedáis con ganas de más, podéis volver a encontraros con el protagonista, ya que es el personaje principal en lo que más tarde se convertiría en la saga *Jedi Knight*. Aunque *Dark Forces* no tiene el sobrenombre, la secuela, *Jedi Knight: Dark Forces II* sí que hacía uso de él. ***Jedi Knight* es una de esas sagas que ha ido cambiando a lo largo del tiempo**, tanto que pasó de ser un juego de disparos en primera persona a ser de acción en tercera. Pocas sagas se me ocurren que hagan algo parecido, sin entrar en *spin-offs*. Además, tanto los juegos de una vertiente como de la otra son realmente interesantes, la experiencia no se diluyó con el tiempo. **El desarrollo de Kyle también es interesante, ya que pasa de ser un simple mercenario a ser todo un caballero Jedi** —de ahí el sobrenombre *Jedi Knight*—. Pero estoy divagando, sigamos con *Dark Forces*; en el próximo párrafo pasaré a otro de los puntos fuertes del titulo, su jugabilidad. **El juego cuenta con catorce niveles diferentes, y con diez armas distintas** para que nos abramos paso entre los odiados Stormtroopers. Los niveles van ganando en complejidad según avanzamos y algunos de ellos son laberintos en los que nos perderemos con facilidad. Enormes, sin mucha lógica — algo muy típico de este estilo de juegos—, pero divertidos de navegar. **Hay incluso puzles**, y algunos que presentan verdaderos retos y envuelven grandes zonas del mapa. El control del personaje es un tanto «resbaladizo» —y esto se intensifica en el nivel del hielo, convirtiéndolo en un verdadero reto—, pero nada a lo que no se acostumbre el jugador en pocos minutos. En lo que a las armas se refiere, existen desde minas a fusiles, pasando por pesados cañones de asalto. Lo típico de otros juegos, pero todos con el necesario toque del universo *Star Wars* —donde por supuesto, todo es mejor—. **Y el *gunplay* acompaña a la diversidad de armas, ya que es preciso, creíble y bastante variado**. No se puede apuntar arriba y abajo, pero eso son nimiedades, simples limitaciones de la época. Además, esta limitación fue una de las primeras cosas que se corrigen en las mejoras. Pese a que la variedad de las armas ayuda, estamos ante un título donde la muerte nos acompañará muy a menudo, sobre todo en dificultades altas. La vida baja de forma alarmante en los tiroteos y la cantidad de enemigos puede llegar a ser abru-

madora. Por si fuera poco, **ciertos villanos típicos de la saga funcionan como jefes finales**, y ahí es cuando las cosas se complican de verdad. Bobba Fett me desintegró tantas veces que ahora siento pavor cuando veo una de sus imágenes.
En cuanto a la ambientación, tiene todo lo necesario para enamorar a los seguidores de la saga, e incluso a los que no lo sean; **la música original está ahí** —o más bien sus *midis*, recordad que es el año 95—, y lo mismo se puede decir del sonido. No sé qué tienen los *midis* que instantáneamente recuerda a una época extraña y oscura. No es retro, es otra cosa. Resumiendo, estamos ante un producto muy bueno musicalmente hablando, contando con las limitaciones de su momento, por supuesto. **Se visitan muchos planetas distintos**, además de escenarios completamente diferentes que van desde unas minas hasta la propia Coruscant. Aña-



*Jugabilidad varieda e intensa con una excelente ambientación*

de mucho contenido al Universo Expandido, cosa que en su momento era bastante importante para los aficionados. Popularizó varios de los planetas y localizaciones de sus misiones, los cuales fueron revisitados en siguientes juegos, como por ejemplo Nar Shaddaa en *Caballeros de la Antigua República*.

Gráficamente es lo que es, antes he hablado sobre ello y no hay mucho más que añadir. Los primeros minutos hacen daño a los ojos, pero es tan inmersivo que rápidamente lo olvidas — y si no es así… mejor que busquéis otro juego—. **Todo recuerda al universo en el que se basa**, y los *sprites* de los enemigos, a pesar de su simplicidad, cumplen de sobra. Todo es como debe ser. Si el original es demasiado vetusto para vosotros, siempre podéis jugar al *remake*, al menos los niveles que hay disponibles. Seguro que os engancha y luego querréis terminarlo como sea. **Otro problema es lo limitado del número de imágenes por segundo**, que incluso a día de hoy aún es problemático. Aunque en general funciona bien, las caídas puntuales son bastante molestas y en un juego tan rápido puede acarrear problemas jugables. Y no quiero hablar de las texturas, porque pocas cosas buenas se pueden decir hoy en día de un juego de hace tanto tiempo —con honrosas excepciones—. **Cuando salió ya tenía un aspecto gráfico ligeramente anticuado**, ya que títulos como *Super Star Wars* lucían considerablemente mejor, aunque pertenecían a un género totalmente distinto. Y un solo año más tarde —en enero— salió *Duke Nukem 3D*, juego del mismo género, pero gráficamente mucho más avanzado. *Dark Forces* no destaca en su apartado artístico ni funciona todo lo bien que debería, siendo este uno es uno de sus puntos más flojos.

En conclusión, ***Dark Forces* marcó un antes y un después en el mundo de *Star Wars***; fue la primera en-







trega de una saga que hoy es mundialmente famosa —y de la que todo el mundo pide *remakes* o nuevas entregas—. También se exige la inclusión de Kyle Katarn en el canon oficial, aunque sea de una forma completamente distinta a la original. Como producto unitario, es un *shooter* de una calidad excelente, evocador de las épocas doradas de los juegos de disparos en primera persona. Mi recomendación es sencilla: si sois fanes de la saga o de los *shooters* del estilo de *Doom*, deberíais jugarlo; pero si sois las dos cosas, es momento de que dejéis lo que estéis haciendo e instaléis DOSBox. Si sois capaces de obviar lo anticuado de sus visuales, **os proporcionará más de diez horas de intensos tiroteos, y os presentará a un personaje que seguro que os terminará seduciendo**. Y eso es bueno, ya que hay toda una ristra de productos con los que jugar en la piel de Kyle Katarn. ¡Que la Fuerza os acompañe!

**RÁPIDAMENTE OBSOLETO**

El apartado técnico de *Dark Forces* ya estaba anticuado de salida, lo que hizo que no pudiera competir con el resto de grandes clásicos que comenzanban a surgir.



JOYAS OLVIDADAS

# SUIKODEN II

Uno de los exponentes de la era dorada del rol japonés en los noventa, con una historia alejada de los cánones estandarizados del género.

**por Javier Bello**

# LOS HORRORES DE LA GUERRA, INTRIGAS, TRAICIONES, Y EL COSTE DE LA PAZ

## LA LEYENDA DE LAS 108 ESTRELLAS DEL DESTINO

Nacido en la era donde la popularidad del rol japonés comenzaba a despuntar en Occidente, *Suikoden II* **llegaría a convertirse en uno de los títulos más destacados de la época**, pese a que en su lanzamiento pasara muy desapercibido. Esto se debió a que su salida al mercado coincidió con *Final Fantasy VIII* y otros títulos que comenzaban a sacar partido de la potencia de PlayStation, mientras que la obra de Konami era muy discreta en su apartado técnico.



**Una legión de protagonistas**

—

Lo que más caracteriza a la serie *Suikoden* es su enorme elenco de personajes reclutables, hasta 108, al igual que la leyenda original.

Pero como suele ocurrir, el paso del tiempo favoreció a la segunda entrega del cuento de las estrelladas destinadas, que supo conquistar al público y a la crítica consiguiendo el estatus de juego de culto.

Para empezar, **el significado del nombre del título forma parte de la identidad y del concepto del juego**. Traducido, vendría a ser la nomenclatura japonesa para una famosa novela china llamada *A la orilla del agua*, que cuenta cómo un grupo de 108 bandidos, 108 estrellas destinadas, unen sus fuerzas para combatir a hordas invasoras y fuerzas rebeldes en su reino. Este particular número es uno de los ejes centrales en la mitología de *Suikoden* y uno de los pilares de su propuesta jugable.

Su historia da comienzo tres años después de los acontecimientos de la primera entrega, situándonos en el Reino de Highland, que comparte frontera con las Ciudades Estado de Jowston. Cabe destacar que hay una tensión palpable entre ambas naciones desde hace tiempo, y **con la amenaza de la guerra cada vez más cerca.**

Nuestro protagonista será Riou —aunque podremos ponerle el nombre que queramos—, que junto a su amigo de infancia Jowy, hará las veces de recluta que integra uno de los nuevos regimientos del Reino de Highland. Lo que parece un día más de patrulla por la frontera pronto se conviertirá en un infierno cuando el regimiento es aniquilado por su propio ejército y haciendo que parezca obra de sus vecinos para tener una excusa con la que iniciar la guerra.

La fortuna hará que los dos muchachos estén fuera del campamento cuando esto ocurra, topándose con la masacre a su regreso y al responsable de la misma: **Luca Blight, príncipe heredero y señor de la guerra desalmado**, cuya sed de conquista y batallas lo convierten en un monstruo despreciable.

Tras una huida desesperada, los jóvenes héroes consiguirán evadirsey terminarán en un campamento de mercenarios, donde veremos algunas caras conocidas procedentes de la primera parte.

En los primeros compases del juego nos harán trabajar para este grupo de soldados de fortuna, al que Riou y Jowy se verán forzados a unirse dado que se les ha tildado de traidores en su nación. El breve momento de paz no durará mucho, pues Highland lanzará su campaña de conquista comenzando a masacrar impunemente todo pueblo que encuentra. Presenciando la tragedia y los horrores que están por venir, Riou y Jowy harán el juramento de detener las ambiciones de Luca Blight. Esto tendrá más significado cuando **ambos consigan una de las runas auténticas: la Runa del Comienzo**, que está dividida en dos fragmentos y otorgará gran poder a ambos mucha-








**BATALLAS A GRAN ESCALA**

Deberemos hacer frente al invasor en grandes batallas donde la preparación previa y la estrategia serán la clave de la victoria.

**La historia acaba separando a los dos amigos**, y nuestro héroe, tras contactar con las Ciudades Estado de Jowston e involucrarse con las diferentes facciones, terminará viéndose al frente de un ejercito cuyo objetivo es detener al diabólico Luca y volver a traer la paz unificando la naciones.

*Suikoden II* se separaba del argumento genérico de la mayoría de juegos roleros, donde el mal a batir terminaba siendo algún tipo de entidad cósmica o súper villano que quería destruir el mundo. Y si bien Luca ejemplifica esa maldad, el conflicto se limita a la guerra que enfrenta a las dos naciones. **No se trata de salvar el mundo, sino un pequeño rincón del mismo.**

Al no querer magnificar el peligro, detallaba extensamente los diferentes pueblos y culturas que moran en ambos países, y eso daba lugar a personajes muy bien perfilados que ayudaban a que la narrativa de la historia se viera enriquecida con las conversaciones entre ellos. Teniendo en cuenta que estamos hablando de más de cien personajes a destacar, eso es un logro reseñable.

> SU VARIEDAD DE CONTENIDOS Y GIROS EN EL GUIÓN NOS MANTENDRÁN EN VILO CONSTANTEMENTE

Así, **su mayor atractivo consistía en el reclutamiento de este enorme elenco de individuos**, hasta 108 personalidades que se podían unir a nuestra causa. Un buen número de ellos se aliaban con nosotros por conveniencias del guion, pero encontrar y convencer al resto era casi un juego a parte. Muchos de estos héroes y heroínas solo se unían si cumplíamos requisitos específicos, algunos de ellos bastante rebuscados. Podían aparecer tanto en ciudades como mazmorras, o revisitando lugares para que hicieran acto de presencia. Aún más, algunos solo eran reclutables en momentos específicos de la historia. De perder la oportunidad, ya no teníamos acceso al final auténtico.

Al liderar un ejército, conseguiremos un castillo que nos servirá de cuartel general y que crecerá en tamaño a medida que obtenemos nuevos personajes, creando nuevas secciones en el castillo como tiendas, posadas y hasta baños públicos. **Algunos de los héroes también nos ofrecían misiones secundarias**, por lo que charlar a menudo con todos los integrantes de la fortaleza nos podía deparar varias sorpresas.

Conseguir nuevos aliados también repercutía en el tamaño y la calidad de nuestras tropas. A lo largo de la aventura deberemos combatir en **batallas a gran escala representadas en un mapa de cuadrículas**. Cada una de nuestras unidades está liderada por tres héroes, que combinados, aportan unos valores de defensa y ataque, así como diferentes habilidades. Gestionando nuestros personajes en el cuartel, podíamos configurar cada unidad para sacar partido del potencial de cada personaje.

Pero por supuesto, combatiremos mucho más mientras exploramos el mundo a través de las **clásicas batallas por turnos**. A la hora de viajar podíamos formar un grupo de seis héroes divididos en filas de vanguardia y retaguardia. Esto era importante, ya que algunos personajes no podían atacar si no estaban en la posición correcta, además de haber otros —como arqueros y magos— que podían afectar a cualquiera de las filas enemigas. Los turnos de combate transcurrían al unísono entre las fuerzas rivales y las nuestras una vez habíamos seleccionado las ordenes para todos, y actuando luego por orden de iniciativa.

**La mecánica más importante en estos encuentros eran las runas**. El mundo de *Suikoden* no tiene magia convencional, y los poderes místicos se esgrimen con runas de poder que otorgan diferentes

capacidades mágicas. Desde ataques elementales a hechizos de curación y defensa, o efectos de bonificación pasiva. Hay personajes con runas únicas, y obviamente, muchos serán superiores a otros a nivel combativo, por lo que **conviene experimentar con todos los que podamos**. De hecho, muchos de ellos pueden efectuar ataques combinados con quienes tengan alguna relación, y uno de los ataques más potentes del juego nace de una de estas ofensivas unificadas.

De entre las mencionadas runas, **hay 27 que son especiales y que cuentan con dotes muy superiores**, siendo elementos que influencian la historia de los juegos de la serie. El protagonista contará con una de ellas, y a lo largo de la aventura podremos reclutar a otros portadores de estos objetos de poder, aunque no tendrán tanto impacto como la de nuestro héroe.



*Uno de los títulos indispensables de la generación PlayStation*

En lo que respecta a las peleas, **hay otro tipo de enfrentamiento en forma de duelos**. Su mecánica es sencilla y funciona casi como un sistema de apuestas. Podremos atacar, defendernos o atacar a la desesperada. Esta última opción es el pilar de la mecánica, ya que de impactar haremos doble daño, pero si nuestro oponente escoge defenderse, esquivará nuestro golpe y nos contraatacará siendo él quien haga doble daño. Entre turno y turno, nuestros rivales dicen unas palabras, y esto nos podía ayudar a deducir su estrategia y saber cuando defendernos o arriesgarnos siendo temerarios.

***Suikoden II* tiene una enorme cantidad de contenidos secundarios**, estrechamente relacionados con su enorme plantel de personajes. Por ejemplo, cuando reclutemos a todos los miembros de una banda musical nos montarán un concierto en el castillo, un constructor creará unos baños públicos y entrar en ellos con personajes específicos daba lugar a curiosas conversaciones, hay un detective que puede investigar el trasfondo de individuos específicos o darnos pistas sobre cómo reclutarlos, y un apostador nos montaba un casino donde hacer dinero fácil. **Aunque como mención especial, cabe destacar el cocinero**, que disponía de una subtrama en la que otros chefs le desafiaban a batallas culinarias y nosotros teníamos que apoyarle como pinche escogiendo las recetas. Y todo ello representado al estilo de los *mangas* y *animes* dedicados al género. Inolvidable.

Por último, hay que mencionar que el juego **contaba con cuatro conclusiones**, algo que no era frecuente para la época, y conseguir el final auténtico era todo un reto. Como curiosidad, uno de ellos ocurría a mitad de la historia, donde había un momento en el que siguiendo los pasos adecuados podíamos abandonar la lucha y huir del país para decepción de nuestros compañeros. Un fin agridulce, pero que de nuevo ponía de relevancia que *Suikoden II* quería ofrecer una visión realista de la guerra.

Es muy probable que la obra de Konami se hiciera notar por contar con **un guion más adulto y muy bien estructurado**, que favorecía momentos de intriga y traición, y que no tenía reparos en hablar de los horrores del conflicto armado y sus consecuencias.

Al final, no hay héroes ni villanos en esta historia —con la salvedad de Luca Blight, obviamente—. Muy pronto nos daremos cuenta de que ambos bandos creen en la validez de su causa, y de que los dos países cuentan con individuos que ven la oportunidad de hacerse con el poder aprovechándose de la guerra en su beneficio. La ingriga y la tragedia serán nuestros compañeros de viaje a lo largo del todo el juego, y **solo el final auténtico nos dejará una sensación cercana al final feliz**.



**ESTRELLA INVITADA**

—

Al iniciar el juego, podíamos cargar la partida del primer *Suikoden*, y de hacerlo, desbloqueábamos la opción de reclutar al protagonista de la primera parte.

# ¿ES EL PC LA PLATAFORMA...

## SÍ

*"Una plataforma superior si somos capaces de comprender todas sus posibilidades."*

*por Gamer Enfurecido*

**Sí, sin duda alguna.** Con el paso del tiempo el ordenador ha ido abriéndose camino en los hogares de todo el mundo, pasando de ser una herramienta de trabajo a un centro de ocio digital completo. A día de hoy es prácticamente la cuna del videojuego, una plataforma de juego más, pero con un potencial mucho mayor que provoca el debate constante entre los puntos a favor y en contra, en comparación con las videoconsolas. Así pues, intentaré arrojar algo de luz sobre por qué el PC es el soporte definitivo del videojuego.

En primer lugar, hay que hablar de la **evidente superioridad técnica** que posee un ordenador de sobremesa ante cualquier consola del mercado. La disponibilidad de un hardware más variado y avanzado hace que este pueda ser intercambiado por una versión mejorada sin necesidad de cambiar el ordenador entero, pudiendo así modificar el interior para adaptarse a las nuevas tecnologías sin necesidad de sustituir el sistema al completo, como ocurre con las videoconsolas. Todo esto sin tener en cuenta que, sin limitaciones de tamaño, es posible una mayor potencia y sofisticación a la hora de montar un equipo de alto rendimiento.

Además de no tener limitaciones de hardware, tampoco tiene limitaciones de software, ya que podemos instalar los programas que queramos e incluso a nivel de videojuegos. En estos, es posible **eliminar limitaciones** impuestas por la desarrolladora trasteando con los archivos internos, eliminando así, como ejemplo, las limitaciones de *frames* por segundo de algunos malos ports para PC. Esto es gracias a que es en los ordenadores y no en otra plataforma donde los juegos son desarrollados, por lo que existe una mayor posibilidad de alcanzar la máxima calidad técnica posible a base de modificaciones.

Todo este enrevesado técnico a la hora de montar un equipo así suele ser motivo de rechazo o crítica por parte del sector de los consoleros.

Pero la verdad es que no es tan complicado como pueda parecer, ni hacen falta unos conocimientos avanzados para disfrutar de los videojuegos en ordenador. Además, esa comodidad que defienden los usuarios de videoconsolas cada vez se ve más reducida al ser menos frecuente **el famoso "meter el disco y jugar".** Montar un PC gaming no es tan complejo como parece, y jugar en él, menos aún.

Respecto a los juegos, aunque parezca mentira, en compatibles existen **muchos más exclusivos que en videoconsolas,** quizás no de gran calibre, pero sí en títulos indie. Otra de las grandes virtudes de esta plataforma son las tiendas y bibliotecas digitales como Steam, que permiten a los usuarios tener a su disposición un inmenso catálogo a precio reducido, debido a las ofertas que hay durante todo el año. Y todo esto sin tener que pagar por el servicio de juego online…

Y no sólo es superior por especificaciones técnicas y por disponibilidad de juegos, también es **flexible en la forma de jugar,** no todo se reduce a teclado y ratón. El PC es adaptable a una gran gama y variedad de periféricos, tanto que nos permite utilizar mandos de consolas, alfombras de baile, volantes e incluso mandos de simulación de vuelo. Una variedad sin límites para jugar como queramos y a lo que queramos.

Finalizo ya este discurso sobre las bondades de esta plataforma dejándome cosas en el tintero, como son **la retrocompatibilidad total**, la emulación de videoconsolas de pasadas generaciones y la utilización del propio ordenador para otras tareas más allá de jugar a videojuegos, como su función de centro multimedia completo. Todo esto, y más es lo que ofrece el PC u ordenador *gaming*, una plataforma superior a las demás si somos capaces de comprender todas sus posibilidades y obtener un mínimo de conocimientos sobre ella.





# ...DEFINITIVA PARA JUGAR?

## no

*"El futuro de los videojuegos sigue teniendo su núcleo duro en las videoconsolas."*

*por Juan Pedro Prat*

**No, absolutamente.** Puede ser que el panorama actual nos haga pensar que la tendencia de las consolas vaya a desembocar en el PC, **pero nada más lejos de la realidad**. El árbol no nos deja ver el bosque, y es que las actuales videoconsolas solo están haciendo uso de toda la tecnología de la que se dispone ahora mismo para crear mejores experiencias. Esto crea un espejismo que hace que creamos que todo está dirigido al PC, en cuyas tripas pueden concebirse experiencias visuales despampanantes, pero que ni mucho menos hará que desaparezca el videojuego en sus versiones de sobremesa.

Una videoconsola no nace con el objetivo de encarar a los ordenadores de sobremesa. **Ni siquiera juegan en la misma liga** si los comparamos directamente. Todo lo contrario, una consola **está para que podamos seguir jugando a pesar de tener un ordenador en casa.** Muchos trabajamos a diario con una de estas máquinas ostentosas y lo último que queremos al llegar a casa es ponernos delante de otra parecida (solo que con más potencia) para estar otro par de horas frente a una pantalla de las mismas dimensiones. En el caso que nos ocupa, **podemos sentarnos en nuestra butaca, nuestro sillón, o incluso echarnos en la cama, para disfrutar de nuestro ratito de diversión virtual.**

La potencia es un término engañoso y no lo es todo en los videojuegos. Los e-sports han acentuado el uso de ordenadores en los más jóvenes, pero al mismo tiempo es el mejor ejemplo de que **no se necesita una burrada de *frames* por segundo o una resolución casi mágica para disfrutar de un buen rato con amigos**. *Rocket League, League of Legends o Dota 2* no exigen demasiado de un ordenador y son de los títulos multijugador que más dinero mueven alrededor del mundo. La clave aquí está en la profesionalización de los jugadores, que forman parte ahora de una nueva industria que hace que los adolescentes y jóvenes adultos usen su PC (y la plataforma de juegos) como medio para generar ingresos. Vamos, para trabajar.

Otro buen ejemplo de que las consolas pervivirán, y además durante mucho tiempo, es **Nintendo Switch**. El concepto de la máquina de Nintendo se aleja completamente del modelo de *hardware* más popular en la actualidad (un bloque electrónico) y lanza una especie de puzle desmontable y reconfigurable que bien podría ser uno de los juegos de la consola. El éxito que ha tenido Switch evidencia la separación que a día de hoy hacemos de ambas plataforma y quizá esto se vea reflejado más en aquellas personas que superan ya de los veintimuchos años, los que, como he mencionado anteriormente, pasan la mayor parte del día trabajando con un ordenador y no quieren volver tocarlo en lo que resta de jornada. La idea de jugar que tienen en Kyoto es muy diferente y puede estar distorsionándose debido a las cotas de popularidad que han alcanzado los títulos multijugador.

Todo esto, sumado a la gran suma de dinero que supone tener una máquina capaz de mover al máximo un juego de las características de *The Witcher 3* (así como el conocimiento necesario para saber qué piezas son las mejores para montar una bestia como de las que presumen muchos jugadores), **me hace pensar más y tener todavía más claro que ambas plataformas seguirán llevando caminos paralelos y que el futuro de los videojuegos sigue teniendo su núcleo duro en las videoconsolas.**

**SIERRA 117**



**ALEJANDRO CASTILLO**

# Es momento de dejar atrás...

## la decimoquinta fantasía

Lo confieso: **soy culpable de haber disfrutado de la última entrega de la saga *Final Fantasy***. El decimoquinto título numerado me atrapó de principio a fin tras aceptar sus grandes defectos, pero abrazando también sus virtudes. Aunque parezca mentira tras ver la corriente negativa que fluye por la red, *Final Fantasy XV* dista mucho del desastre más absoluto. Tengo la sensación de que los jugadores no tienen memoria tras adentrarse en la aventura de Noctis y compañía, tomando como argumento —y con razón— una recta final impropia de su nombre... ¡Pero es una minucia en comparación al recorrido previo!

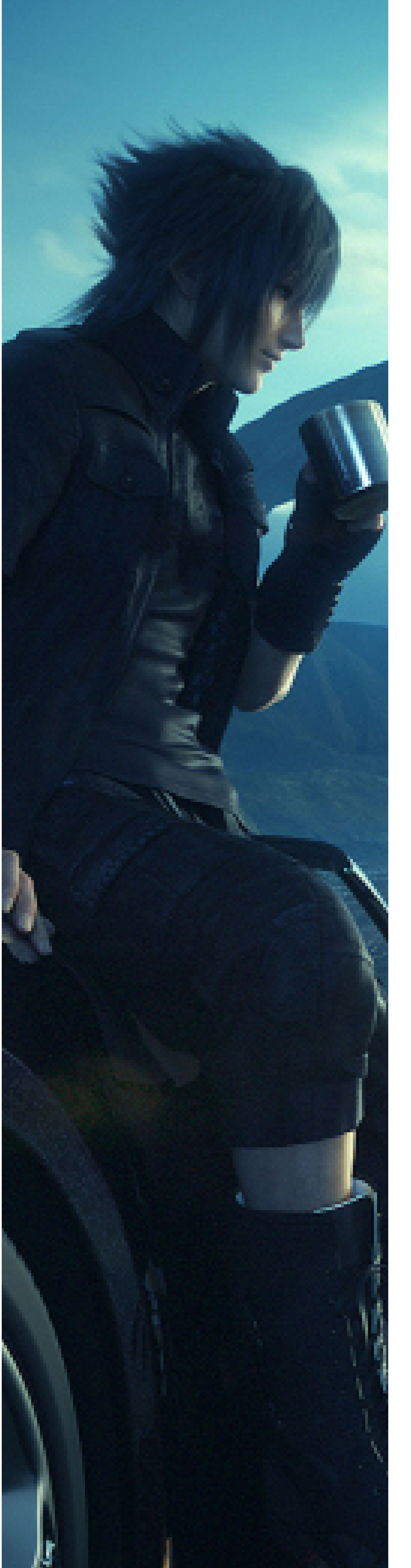
Si en cuarenta horas solo he *sufrido* en cinco de ellas, ese pequeño tramo no destruye el conjunto de la obra. Si previamente el contenido es de calidad, ¿por qué tenemos que ser tan catastróficos? Debemos intentar dejar de lado nuestros pensamientos más radicales para pasar un filtro que se adapte a la realidad. Por muy enfadado que me pueda encontrar tras divagar sobre cómo podrían mejorar algunos aspectos, eso no quita que en términos generales sea una experiencia satisfactoria. Dejando a un lado este pequeño desahogo, **el equipo liderado por Hajime Tabata parece no tener establecido un rumbo claro en esta nueva etapa.**

Las dudas comenzaron poco después de su lanzamiento. Tras comprobar que las funcionas extras en PlayStation 4 Pro no funcionaban correctamente —los famosos saltos de imagen—, la compañía nos emplazó al pasado mes de diciembre, donde implementarían una nueva versión para la consola último plataforma de Sony que trasladaría —según ellos— la experiencia a las sesenta imágenes por segundo. **Los días pasaban y ni rastro de lo prometido.** No fue hasta bien entrado febrero cuando por fin recibimos la actualización, donde el resultado distó mucho del que esperábamos. Las declaraciones posteriores por parte del equipo cambiaron de rasante. Resulta que tan solo querían dar la posibilidad de jugar con el ratio de fotogramas desbloqueado. Algo que choca respecto a las promesas que recibimos en su día.



El *framerate* no consigue alcanzar el objetivo marcado, sufriendo de los mismos problemas de *frame pacing* que la versión comentada con anterioridad. Nuestras esperanzas en él caen en saco roto de nuevo. Si en el plano técnico erran de esta forma tras permanecer un buen tiempo en el más absoluto silencio, **¿cómo pueden afrontar las diferentes metas que se intentan imponer?** Por ejemplo: rellenar los huecos argumentales con nuevas cinemáticas y situaciones jugables. Admirable el intento sobre el papel, pero tremendamente innecesario cuando la imagen del juego se encuentra tan dañada. No debido exclusivamente a los actuales responsables, también de aquellos que hicieron de su desarrollo un circo público.

Su esquema jugable no invita a una segunda partida por el hecho de que se basa en una estructura de mundo abierto y progreso. Es decir: hacer crecer a tus personajes mientras tu conocimiento sobre el trasfondo aumenta. **Las sorpresas iniciales son una ilusión que permite enganchar al jugador,** pero una vez despejada las costuras resaltan a la vista. No es



cuestión de que le ocurra exclusivamente a este juego, sino a prácticamente la totalidad de los proyectos que se basan sobre estos principios. Aunque la extraña mezcla de acción lineal y de libertad afianza el desinterés del jugador a la hora de adentrarse de nuevo en él desde el principio.

Por tanto, ¿de qué sirve mejorar un producto sin potencial alguno? No me malinterpretéis: si hablamos de cuestiones que afectan de lleno a la experiencia a nivel usuario está claro que algo tienen que hacer, pero el argumento es una parte fundamental que no puede —ni debe— ser extendida en etapas posteriores al grueso del desarrollo. **No hay interés**, y sin interés tampoco hay ingresos, y sin estos no será viable. Lo que voy a decir es una sensación completamente personal y no se podría corresponder a la realidad: parece que Hajime Tabata no tiene ni idea de cómo salir de este entuerto.

> **"He perdido toda la confianza en este proyecto**

En estos momentos **hay hasta tres contenidos descargables en el horno** que aportan diferentes puntos de vista argumentales —los famosos episodios protagonizados por Gladio, Prompto e Ignis—, más una última expansión enfocada a la experiencia cooperativa en línea. Con el primero parece que la cosas están más encauzadas, pero en el resto pinta todo lo contrario. A día de hoy siguen planteándose qué hacer y cómo hacerlo. ¿Van a volver a hacer hincapié en aspectos que pasan desapercibidos en el juego base? ¿Veremos la otra cara de cada uno de ellos? Volviendo a ser sincero, ha llegado un punto en el que he perdido toda la confianza en este proyecto.

*Final Fantasy XV* ya ha dado demasiado de sí, siendo uno de los desarrollos más controvertidos de la historia reciente del videojuego. El equipo necesita pasar página para desconectar por fin de una época agridulce. **Seguir enfocando sus esfuerzos en él terminará desgastando un talento que, en mejores condiciones, podrá lanzar un producto hecho y derecho.** Ya sea una secuela, precuela o *spin-off*, el potencial jugable y argumental que plasma en nuestras pantallas es idóneo para crear una nueva línea temporal dentro de la franquicia. Bien es cierto que **Noctis ya ha dado todo lo que tenía que dar**, pero hay tantas pesquisas sin tratar que me emociona pensar lo que podríamos recibir si siguen tratando este universo.

El futuro es incierto, pues desde Square-Enix no deben estar muy seguros de qué rumbo tomar una vez terminados los contenidos adicionales. **Quizá a la saga no le vendría mal entrar en la nevera durante un tiempo prudencial,** transmitiendo calma a su comunidad. La marca ha vivido tantos cambios que en estos momentos la línea a seguir se encuentra difusa. Dado que en los últimos años se está estableciendo una nueva corriente de usuarios, no veo nada mal que se haga un lavado de cara a las entregas más célebres. No hablo de las versiones que llegan a móviles y tabletas, sino recopilaciones que incluyan diferentes arcos argumentales —por ejemplo— para las consolas actuales. Algo así como lo vivido con *Kingdom Hearts*, donde la mayoría de entregas se encuentran —y se encontrarán— en PlayStation 4.

Los usuarios de Steam han tenido la oportunidad de recibir el debut de varios de ellos en la plataforma de Valve, pero aun así es todavía insuficiente. Me pongo yo mismo como ejemplo: no tengo un gran bagaje con la parte más clásica en la saga, pero me encantaría experimentarlas en el ecosistema que tenemos hoy día —sin contar la emulación—. Y como yo habrá miles de usuarios. Ahí el estudio tiene una oportunidad flagrante de expandir su base de jugadores.

Solo el tiempo dictará sentencia, pero lo que está claro es que **el futuro es esperanzador lejos del último *Final Fantasy*.** En lo que respecta a él no hay nada que hacer; deben terminar los compromisos contractuales y dejar de enfangarse en temas que han perdido interés. El *remake* de la séptima entrega será la siguiente parada controvertida. Esperemos que la calma vuelva a una franquicia que se merece volver a vivir una época dorada.

---

*Alejandro Castillo es uno de los pilares fundamentales de GTM, organiza y prepara las publicaciones diarias y, además, conduce un camión.*

**CORPORACIÓN UMBRELLA**



**ÁLEX G. RODRÍGUEZ**

# La generación del odio

## Cuando el disfrute tiene como base atacar a todos y a todo

Mentiría si dijera que no siento cierta nostalgia al echar la vista atrás en cuanto a comunidades de internet se refiere. No eran precisamente pocas aquellas de las formaba parte; ni muchos menos aún en las que tenía una participación activa. De hecho, gracias a esas plataformas **conocí a personas con las que aún guardo relación**, tuve la oportunidad de intercambiar gran cantidad de ideas y opiniones, así como aclarar diferentes dudas. Eso sin olvidarnos de los usuarios con los que tuve opción de compartir afición en diferentes títulos *online*. Sin embargo, hoy por hoy la idea de volver a alguna de ellas se me antoja como **algo impensable.**

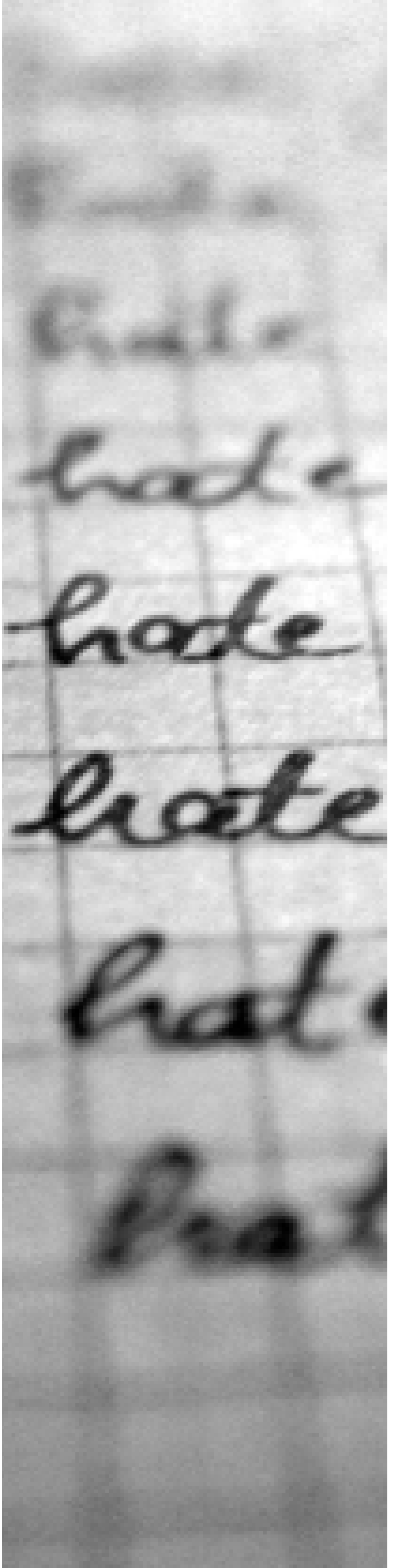
Si bien es cierto que la red ha sido un lugar de conflicto desde sus inicios, la realidad actual **es bastante más preocupante**. Todos hemos entrado en discusiones absurdas o perdido los modales a través de la pantalla, sí, pero **siempre había tiempo de rectificar**, de encontrar un punto de entendimiento común o, simplemente, dejarlo estar sin necesidad de hacer leña del árbol caído… aunque, como en todo, encontrábamos excepciones. No obstante, de un tiempo a esta parte, determinados sitios se han convertido en un campo de batalla perpetuo donde lo importante no es tener la razón o dejar de tenerla —que también—, sino hacer **cuanto más daño mejor**. Situaciones excesivamente masificadas y que están años luz de ser sucesos



puntuales, perfectamente observables día tras día en cualquier portal de videojuegos; ya sea en sus foros o en los comentarios de las noticias, así como en distintas redes sociales, **siendo Twitter uno de los casos más alarmantes de todos.**

La seguridad que concede una pantalla o el anonimato que otorga un *nickname* al azar hacen que dejarse llevar por los instintos más bajos sea algo **tentador**. Actuar como, hablando claro y mal, un «aspersor de mierda» está al alcance de cualquiera. Más aún si se tiene la certeza de que no pasará nada. Total, **nadie sabe quién se esconde detrás de ese mensaje incendiario**, de esa humillación o de ese ataque desmedido. En otros casos es aún más grave, puesto que pese a contar con una identidad real asociada a sus comentarios, la **legión de adoctrinados que lleva detrás** pueden hacer la vida imposible, literalmente, a quien ose no estar de acuerdo con su punto de vista o, simplemente, le haga sentir ofendido. Personas actuando con fe ciega en batallas que no les corresponden, practicando un nulo pragmatismo o, en el peor de los casos, **dando rienda suelta a la parte que ni por asomo se atreverían a mostrar** en un lugar público sin pensar en lo que puede producir en la persona a quien se dirigen.

Los dobles raseros donde determinados comentarios o críticas sólo son aceptados si se dirigen a un título o compañía concreto y rechazados, expuestos y castigados en otros casos, los ***bienmoralistas*** que no dudarán un segundo en decir **qué está bien, qué no y qué tienen permitido decir** y/o hacer los demás usuarios; mientras los justicieros deciden a quién hay que hacer *dog pile* o acosar con un aluvión de mensajes públicos y privados hasta el hastío a aquel




que —a su entender— cometa una acción más o menos afortunada **están a la orden del día**, copando estos lugares a mientras se dedican a **predicar sus actitudes «ejemplares» o, más bien, «ejemplificadoras».**

La empatía pasa a un segundo plano con tal de alcanzar una serie de objetivos: ganar seguidores, aumentar el número de *likes* o *retweets*, **alcanzar fama a base de pisotear a otros** en ciertas comunidades o, siendo esto lo más alarmante de todo, alimentar el ego virtual.

> **Donde debería haber argumentos, sólo hay vómitos de bilis**

**¿Y qué es lo más absurdo de todo esto?** Por alguna extraña razón, **este tipo de actitudes acaban premiadas**, dando voz a estos energúmenos dentro del mundillo de los videojuegos, permitiéndoles hacer sangre de todo cuanto quieran a través de sus textos o sus vídeos y, finalmente, otorgándoles **una serie de privilegios.** ¿Por qué hacer de mi afición algo sano y con lo que ocupar mi tiempo de ocio si puedo **aspirar a convertirlo en algo beneficioso**? ¿Para qué esforzarme y hacerme un hueco dentro de la comunidad de una manera sana si puedo seguir la estela de los que han dejado un rastro de mierda? Y, con esto, obtenemos una serie de imitadores que, **sin tener ni idea de qué están haciendo realmente**, se dejan llevar para lograr lo que otros han conseguido antes: más seguidores, más reconocimiento dentro de un foro, más visualizaciones en vídeos… **Egos y más egos que necesitan un flujo constante de conflictos para mantenerse activos.**

¿Cuántas veces has visto estas actitudes? Más de las que te gustaría, ¿cierto? Es **algo común** encontrar un debate sobre nuevos lanzamientos en los que aparecen usuarios sin educación alguna, faltando al respeto de aquellos que simplemente opinan o quieren informarse sobre lo que está por venir. Realizando verdaderas cazas de brujas que van más allá del «*trolleo sano*».

Luego nos llevamos las manos a la cabeza cuando se inician **verdaderas campañas de odio** contra determinadas compañías estigmatizadas tiempo atrás o, en el peor de los casos, contra ciertos trabajadores no sólo con críticas a nivel profesional, sino llevándolo a un terreno personal.

Un claro ejemplo de hasta dónde pueden llegar este tipo de personas es **el caso de Allie Rose-Marie Leost**, quien trabajó en el equipo de captura de movimientos de Electronic Arts en Vancouver. Muchos **le consideran culpable del mal acabado de *Mass Effect Andromeda*** y, por tanto, la persecución en plan acoso y derribo está "más que justificada". Al menos a sus ojos. Comentarios sobre su físico o su sexo cargados de machismo, ataques y amenazas personales o alusiones sobre cómo llegó a conseguir su trabajo saturan sus cuentas públicas en varias redes sociales.

Como este ejemplo **hay muchos más casos** con la salvedad de que los usuarios anónimos que sufren esta clase de vejaciones **nunca llegan a conocerse** y, por desgracia, las actitudes contra ellos suelen ser mucho más agresivas.

Donde debería haber argumentaciones, tanto para comentarios positivos como negativos, **sólo hay vómitos de bilis**. Donde se debería dar un *feedback* coherente sobre qué tienen que hacer las compañías para mejorar sus productos encontramos cientos de mensajes que no tienen nada que ver pero están cargados de ira. Y así una larga lista de actitudes más que cuestionables.

**¿Y de quién es la responsabilidad de que ocurran cosas así?** En primer lugar, las plataformas que dan cobijo a todo este salseo innecesario e insano. Mientras no le pongan una solución, seguirá extendiéndose como la pólvora. En segundo lugar, **los propios usuarios**, ya que lo que puede ser tomado como un poquito de humor más bestia de lo normal y por ello parecer gracioso aumente en grado al ver que mucha gente lo acepta, siguiéndole el juego, y acabe en una **verdadera tortura** para quien lo sufre.

**Todos tenemos nuestra parte de culpa en esta situación.**

Cada vez son más las comunidades de aficionados a los videojuegos en las que el grueso que las formas son gente extremadamente tóxica; mientras no se le ponga una solución a la altura **esto no habrá hecho más que empezar.**

---

*Se prepara poco a poco para el día en que llegue el apocalipsis zombie que ponga fin a la civilización. Álex G. Rodríguez es también redactor y diseñador en* GTM.

## COMBO RÁPIDO



FERNANDO BERNABEU

# El fracaso de Wii U

## y el éxito de Nintendo Switch

Nintendo Switch ha llegado para revolucionar la forma en la que jugamos a videojuegos y de momento en muchos países ya se posiciona como la consola de la Gran N que **más unidades ha vendido** durante su primera semana.

La sencilla propuesta que la diferencia de las consolas de la competencia, esa capacidad de pasar de ser una consola de sobremesa a una portátil, **se pudo comprender al instante** durante los primeros segundos del tráiler que nos presentaron en octubre de 2016. Era un mensaje claro y directo que no escondía ninguna de las virtudes de la consola ni de los mandos, los llamados Joy-Con. Lo que más confusión podía llegar a causar era el tema de que la consola es la pantalla y no la base a la que se conecta para que funcione en el televisor. Pero la gente de *marketing* de Nintendo lo resolvió de forma magistral al sencillamente mostrar a un hombre sacar la consola de su base y llevársela de paseo para seguir jugando.

Este planteamiento es todo lo contrario a lo que pasó en 2011 cuando el mundo vio por primera vez a la sucesora de Wii. Después de ver aquel primer tráiler durante el E3 de ese año muchísima gente se preguntó cómo mejoraría la experiencia de juego un mando con una segunda pantalla. El vídeo con el que Nintendo presentó Wii U se centró exclusivamente en mostrar las capacidades de un mando

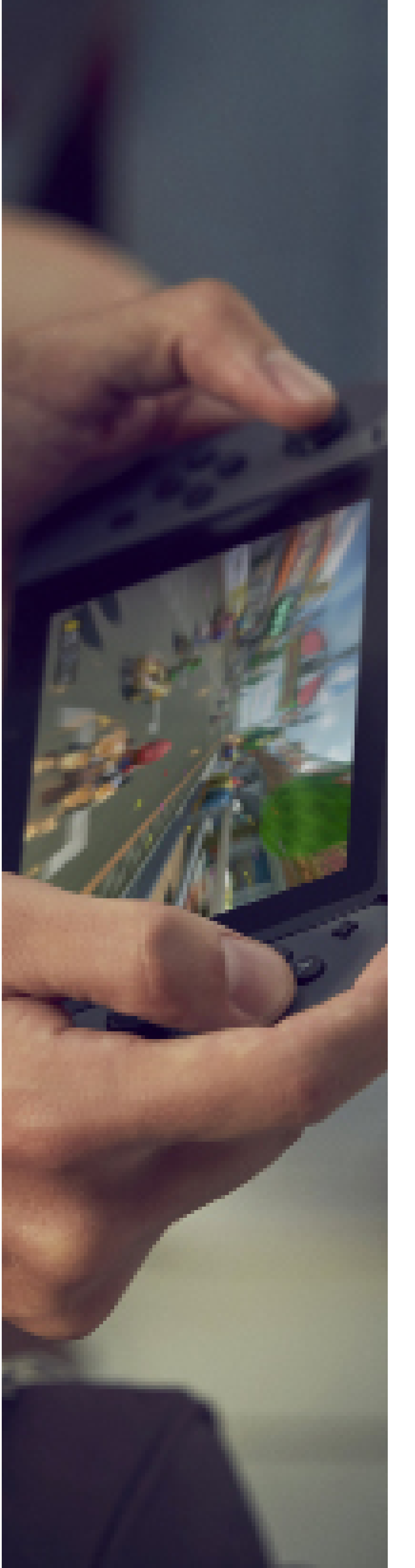


con pantalla táctil y giroscopio, pero no dejó claro en ningún momento que se trataba de una nueva consola y no un simple accesorio para la popular Wii.

Durante los primeros segundos de ese vídeo de presentación se veía a un chico jugando a *New Super Mario Bros.* con el mando de Wii y pasando a jugar con la pantalla del mando porque su padre iba a ver el partido de béisbol. El mensaje que querían transmitir era sencillamente que **con la nueva consola podíamos jugar sin la pantalla de la tele**... pero fallaron en absolutamente todo. Sí, aparecía la consola, pero de forma muy anecdótica al lado de la tele y con el mismo color blanco por el que ya se conocía a Wii. Sí, se podía jugar a *New Super Mario Bros.* sin televisor, pero lo mostrado bien podría ser la versión que ya arrasó en ventas en Wii. Las nuevas funciones para *Wii Sports* o *Wii Fit* que aportaban el nuevo mando aparecían para **confundir de nuevo al posible consumidor**, que al final se lo tomó todo como un accesorio muy caro para su Wii que tampoco aportaba tanto.

Además, muchas de las posibilidades que enseñaron en 2011 no se terminaron cumpliendo. A día de hoy, con el lanzamiento de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* clausurando el catálogo de Wii U, no existe ningún título que permita jugar al ajedrez con la pantalla táctil del gamepad ni ningún cacho de plástico que trate de sustituir al clásico Wii Zapper como sí que se mostró cuando presentaron la consola.

Todo eran en realidad buenas ideas salvo la principal, en la que **se centraron demasiado en enseñar el mando y en aprovechar la popularidad de Wii para vender su sucesora.** Si el consumidor tiene que resolver el acertijo de si un producto existe para poder comprarlo, seguramente no lo hará.



Un año más tarde, **Nintendo dejó de tratar de demostrar conceptos** y se centraron en enseñar los juegos con los que llegaría Wii U durante su lanzamiento. Para sorpresa de muchos, **se quisieron distanciar un poco de la imagen familiar de Wii** para centrarse en juegos más destinados a jugadores *hardcore* como *Assassin's Creed III, Batman: Arkham City Armored Edition, Call of Duty: Black Ops II, ZombiU, Mass Effect 3 o FIFA 13.* Su capacidad tecnológica permitía estar a la altura de su competencia directa (PS3 y Xbox 360), pero **el momento para ello ya había pasado de largo** porque la industria estaba a punto de entrar en una nueva generación.

Que conste que a día de hoy Wii U es **una consola que cuenta con títulos exclusivos muy buenos,** mas los errores iniciales de *marketing* y un planteamiento que no resultaba tan novedoso terminaron por socavar la reputación de Nintendo en cuanto a consolas de sobremesa se refiere.

Pero ahora nos hallamos en una nueva era en la que la Gran N puede resurgir de sus cenizas al combinar lo que mejor sabe hacer con el área en la que previamente había flaqueado. En toda la comunidad de jugadores sigue pesando mucho el buen nombre de las Game Boy y Nintendo DS. Una **nueva consola portátil** de Nintendo es siempre motivo de celebración para la industria y **Nintendo Switch aúna a la perfección los mejores aspectos de los dos tipos de plataforma.**

Que está teniendo más éxito que Wii U es algo que ya ha quedado completamente demostrado después de solo un mes. Y los anuncios y *spots* para rellenar en los huecos de la programación de la tele y en Internet demuestran que aprendieron una valiosa lección a las malas.

Por el momento, prácticamente todas las imágenes que tenemos de gente jugando a Nintendo Switch **son de jóvenes adultos de entre 18 a 35 años**. Salvo en el anuncio de la Super Bowl, en el que se pudo observar brevemente a un chaval jugando con su abuelo a *Mario Kart*, parece que el principal objetivo de la campaña publicitaria de esta nueva consola son los pequeños que crecieron jugando a consolas de Nintendo y que ahora tienen un trabajo y no se pueden permitir dedicar tantas horas al día a viciarse con los últimos juegos. De ahí que el concepto de consola híbrida llame tanto la atención, pues crea una necesidad que muchos no sabían que tenían: **jugar con una consola potente fuera de casa o durante el trayecto a otra parte.**

El mercado de los videojuegos que se pueden sacar a la calle está copado ahora mismo por las aplicaciones para *smartphone* y dos consolas totalmente portátiles como son Nintendo 3DS y PS Vita. Pero añadir una consola de sobremesa a esta mezcla ha demostrado ser una propuesta muy interesante para toda la comunidad.

> **El fracaso de Wii U ha sido necesario para que Switch destaque**

Dicha propuesta junto con el lanzamiento del gran *Breath of the Wild* han sido los principales reclamos para vender unidades, pues todavía queda un trecho para poder justificar la compra de la máquina por su catálogo de juegos. *Mario Kart 8 Deluxe* llegará dentro de poco, *Splatoon 2* hará lo propio en verano y hasta navidades no podremos catar el nuevo *Super Mario Odyssey*. Como Wii U tuvo un gran surtido de juegos al principio y luego hubo espacios de hasta varios meses sin bombazos, esta vez la estrategia con Nintendo Switch es la de repartir los grandes lanzamientos durante todo el año.

Podemos criticar esta falta de juegos con los que se ha lanzado la nueva máquina y no nos faltaría razón, pero la verdad es que tampoco es mala idea dejar huecos de tiempo entre los juegos más importantes para que los jugadores más ávidos puedan **disfrutarlos de forma más cómoda** y para que cada cierto tiempo haya un nuevo despunte de ventas por la salida de un gran título.

Al final parece que **el fracaso de Wii U ha sido necesario para que Switch destaque en la industria.** Nintendo aprendió muchas lecciones de cómo no debían hacer las cosas (facilitar las cosas a los desarrolladores indie es una de ellas) y para muchos consumidores de consolas el tiempo que ha estado Wii U en el mercado es como si no hubiera existido, por lo que Switch parece disfrutar de una calurosa bienvenida

---

*Traductor, amante de Nintendo y gran fan del erizo azul. Fernando es uno de los redactores más veteranos de GTM y ávido defensor de la localización de calidad.*

# "El responsable último es el jugador, que aún quejándose, pasa por el aro"

—*Jonás Suárez*

## F. Alonso

**"Quiero un juego completo con la opción de expandirlo si me llama la atención."**

—

Antes teníamos juegos que desde el dia 1 estaban completos y redondos: *Final Fantasy VIII*, venia con su minijuego de cartas (el TripleTriad), toda la historia de Laguna (que hoy lo venderian como DLC), sus Jefes secretos, etc.

**Hay casos y casos**. Si me vendes un juego que esta **COMPLETO**, y después me das la oportunidad de expandir (no completar) el juego aprovechando la plataforma, entonces me parece bien. Es una opción, y **no sientes que te han vendido el juego a medias**. Ejemplos de esto seria, por ejemplo, el DLC *"Dragon-Born"* de *Skyrim*, *"Far Harbour"* de *Fallout 4*, o *"Freedom Cry"* de *Assassins Creed 4*. Todos tienen valores de produccion altos, una historia aparte, etc. Están, **en suma, "currados".**

Lo que **NO debe hacerse** es lanzar el título sin acabar. Y **después le pones el parche** para terminar de cerrarlo y vendérmelo. Eso es un sacapasta. Una estafa. Y lo peor es que es lo más frecuente. Ejemplos: los "Episode" de *Final Fantasy XV*, El DLC *"Intruso"* de *Dragon Age Inquisition*, que es el que cierra y resuelve la historia porque en el original queda incompleta.

## Carlos B.

**"No deja de ser una evolución de lo que llamábamos expansiones"**

—

Un DLC «a lo Capcom/EA/Bioware» **no suele ser visto con buenos ojos** porque más de una vez es contenido que da la sensación de que **debería ser parte del juego completo**, si es que no lo era en principio. La sensación de que **te han quitado partes adrede para vendértelas aparte** es inevitable en casos así. Y luego ves que le faltaba todo eso que has añadido luego tras pasar otra vez por caja.

Luego están los DLC's como se ha hecho en sagas como *Fallout* o *The Witcher*: contenido nuevo que se añade a una experiencia de por sí completa. Lo que viene siendo **una expansión como las conocíamos antes**. Material nuevo que no interfiere con lo que conocíamos, solo nos da más. Es una preferencia personal, igual es a lo que estoy más acostumbrado: **yo prefiero este modelo.**

Y lo de siempre: **al pasar por caja, estamos dando esa oportunidad a las empresas**. La oportunidad de expandir juegos completos con añadidos que merezcan la pena… o de trocearlos y vendernos los cachos que faltan para tener la verdadera experiencia completa que se nos niega al principio.

CONTENIDO DESCARGABLE

# ¿EXPANSIÓN O SACADINEROS?

## Jonás Suárez

Todo el contenido adicional que saliese en un videojuego **debería ser gratuito salvo contadas excepciones** que estuviesen justificadas con la calidad del producto final. Pero las compañías han visto una mina de oro y hemos acabado en un punto en el que **todo vale**: pases de expansión anunciados **meses antes del lanzamiento** del juego donde se ve que está formado por **contenido recortado** del mismo. Desde títulos *"single"* como *FFXV* a títulos *"multi"* como *BF1*. Con casos realmente sangrantes como pueden ser los de *Destiny* (tres de los cuatro DLC deberían haber venido en el juego original) o *Dragon Age* (donde acostumbran a venderte el final del juego aparte). **Se ha visto que se puede llegar a modelos rentables** de mantener por las compañías sin recurrir al saqueo de la cartera del jugador, ahí tenemos a *Overwatch* o, en otro modelo, un *Rainbow Six Siege* que permite desbloquear todos los contenidos a los jugadores habituales **sin tener que pasar por caja.**

Y, por último, en caso de querer hacer expansiones, ¡qué realmente merezcan la pena a los compradores del juego original! Como las dos que ha recibido *The Witcher 3* (recurso habitual), **ambas tienen más contenido y mayor calidad que muchos juegos enteros**; con lo que cualquiera que las compre ve justificado el precio.

## Curro CP

### "Como pasó con los *shooters*, la popularidad de este género ha llevado a su abuso"

Si los DLC's fueran entendidos como **las antiguas expansiones**, de las que hemos tenido algunos ejemplos de buen hacer ultimamente, estaría **a favor.**

DLC's con **contenido irrevelante en la jugabilidad** o la historia principal, es decir, totalmente opcionales (véase *skins*, alternativas visuales, o contenido que no afecta a los jugadores que se quedan con el juego básico), **también a favor.**

DLC's que proponen **un pasaje que claramente se ha recortado en el desarrollo principal del juego**, para obviamente cobrar más dinero después del lanzamiento, o juegos directamente lanzados con un contenido irrisorio —porque lo van a desbloquear más adelante— o directamente continúan su desarrollo tras el lanzamiento y venta del título principal... **no gracias.**

## Iñaki Gandoy

### "La mayoría no aportan apenas contenido, son abusivos en precio y premian al jugador online"

*«No solo nos compras el juego, sino que una vez adquirido, nos sigues pagando.»*

En muchos casos **pagamos por un contenido pobre**, que años atrás no existiría, o vendría incorporado al juego original como extras o desbloqueables al finalizar el juego.

Si, hay que reconocer cuando un DLC es **bueno** y **extenso**, ahí está *Blood and Wine*, tras acabar un juego largo y de calidad, te ofrecen un DLC cuyo tamaño, historia, y duración es mayor que algunos juegos enteros. **Sublime**.

Al margen de todo esto, **la mayoría de DLC no aportan apenas contenid**o, son abusivos en precio y premian al jugador *online* que pueden permitirselo, en detrimento del que no lo compra.

**¿Por qué los DLC existen?** Porque los compramos, señores, pagamos por ese contenido extra, que en la mayoría de los casos no aporta nada al jugador, pero sí **jugosos beneficios** a las desarrolladoras.



NÚMERO 16 - ABRIL 2017




**DIRECTOR**
JORGE SERRANO
**SUBDIRECTOR**
JUAN TEJERINA
**JEFE DE REDACCIÓN**
JUAN PEDRO PRAT
**RESPONSABLE DE CONTENIDO**
CARLOS SANTILLANA
**REDACTORES**
ALEJANDRO CASTILLO
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
MARC ARAGÓN
OMAR MORENO
ROBERTO PINEDA
BORJA RUETE
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
DAVID NEIRA
GAMER ENFURECIDO
**COLABORADORES**
DANIEL ROJO
MANUEL GUZMÁN
JON ANDONI ORTIZ
**DIRECCIÓN DE ARTE**
JUAN TEJERINA
**DISEÑO**
JUAN PEDRO PRAT
JUAN TEJERINA
JAVIER BELLO
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
**ILUSTRACIÓN**
EVA M. MARTIN
MIMI PINK
ISABEL M. FERNÁNDEZ
**CORRECCIÓN**
BORJA RUETE

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

IMPRESO EN MADRID

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

## APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

| | | | |
|---|---|---|---|
| HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY | JAVIER GARCÍA | ALFREDO BERNABEU | ANTONIO ARTIGAS PALACIO |
| JUAN A. HURTADO | SERGIO BIENZOBAS CUENCA | IÑAKI ALBIZUA AVELLI | GUSTAVO ORTEGA ANTOLÍN |
| RUBÉN FÚNEZ TORAL | MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ | PHILIPPE CHIDOYAN | JAIME RODRÍGUEZ |
| HODEI TIJERO HERNÁNDEZ | JUAN M. CASADO TRIGUERO | CRISTIAN BUENO DE CASTRO | FRANCESC SÁNCHEZ SAEZ |
| DAVID RIOJA REDONDO | ISMAEL ABAD SALAS | ÓSCAR COSTALAGO | ASIER FERNÁNDEZ IRAZABAL |
| DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ | JORGE ENCUENTRA | MARCOS GUARDE GÓMEZ | ALFONSO G. MORENO |
| LUIS CALVO CAUDEVILLA | DANIEL ROJO NAVARRETE | ALEXANDRE OLIVERA ROMERO | LOURDES LLOPIS REVENGA |
| DIEGO VILLABRILLE SECA | MIKEL THOMEN PÉREZ | CARLOS RODRÍGUEZ REYES | DANIEL RAMOS PETIT |
| PABLO JIMÉNEZ MARTÍN | VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA | ORIOL PARDO GÓMEZ | ALBERTO GAMARRA POZÓN |
| JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ | JORDI LLOP ALONSO | MARCOS ESTEBAN JUAN | ALBA PAZ PIÑEIRO |
| VALVANERA MORENO | FRANCISCO FLÓREZ HERRERO | FERNANDO CORZO SAINZ | ALEIX ROCA ROMERO |
| ALEJANDRO SUÁREZ BONAL | LUCIANO GARCÍA | MARÇAL CANALS DÍAZ | PABLO BLÁZQUEZ MORAL |
| IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ | ELI LÓPEZ MACÍAS | SILVESTRE MONTIANO | JOSÉ A. SILVA LÓPEZ |
| JAUME MINGOT BUFORN | JERÓNIMO MIRALLES PERAILE | JOAQUÍN RELAÑO GÓMEZ | JORDI SALMERÓN GALVE |
| CARLOS DAGANZO AGUDO | VÍCTOR FLORES PÉREZ | ALBERT MARINÉ MÉNDEZ | DAVID CIA MEDINA |
| IÑAKI BENDICHO CORTIJO | JOAQUÍN ASTETE GALVÁN | DIEGO VALENTÍN MENCIA | IVÁN MARQUÉS MARQUÉS |
| ENRIC LLOP ALONSO | EDUARDO BRIALES PALACIOS | GEMA LEÓN COLCAS | JOSÉ JOAQUÍN GUARDIA |
| CARLOS MARTÍN GARCÍA | FRANCISCO LÓPEZ CASCALES | ENRIQUE FERRER DE SIMÓN | DANIEL RETAMERO SÁNCHEZ |
| JUAN JOSÉ DOLZ MARCO | VÍCTOR HURTADO VILLA | DAVID MARTÍNEZ RAMÍREZ | ADRIÁN LÓPEZ OJEA |
| RUBÉN COSTA GARCÍA | ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ | DANIEL BUENO MEJÍAS | JUAN CASTELL PRIETO |
| PEDRO POO HERRERO | FERRÁN PERUGA ODENA | RUBÉN SÁNCHEZ | ENRIQUE EVANGELISTA |
| ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ | ADRIÁN JIMÉNEZ RODRÍGUEZ | GONZALO MUÑOZ ROMERO | JUAN LUIS GALÁN OLMEDO |
| RAIMON MARTÍNEZ PRATS | EDWIN RAMOS HERNÁNDEZ | ÓSCAR GARCÍA CANTERLA | ALBERT MARX GARCÍA |
| MANUEL VALLEJO SABADELL | MARCOS CARBALLO CEBALLOS | ARTURO GONZÁLEZ DÍAZ | JAVIER FRAGA GATA |
| XAVIER SOLÉ PLANAS | AITOR LÓPEZ OSA | PABLO CANO MALLO | FRANCISCO CORRAL PERNÍA |
| PABLO FUERTES SAINZ PARDO | MANUEL BUITRAGO ORTEGA | JHAYR BARRIGA BELTRÁN | RAFAEL DEL OLMO MUÑOZ |
| JUAN R. ESPINOSA PEDRERO | MARIANO ESPERANZA | CARLOS CASADO GONZÁLEZ | CRISTIAN JIMÉNEZ DE PARGA |
| ROQUE M. GUILLÉN NAVARRO | ALBERTO L. CORRALES | JAIRO LUGILDE PAZ | MIKEL CARPIO |
| JORGE H. PEYRET | DAN-BEE LEE | MANUEL COTA LARA | JUAN VICENTE HERRERA |
| ALEJANDRO CEBRIÁN | ÁNGEL SAN MILLÁN MESA | ÁLVARO GUTIÉRREZ | JOEL IBÁÑEZ VILLAHOZ |
| ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA | HUMBERTO GUILLÉN | FRANCHO CALAHORRA | DANIEL BARRIUSO OSADA |
| MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ | JOSEP FRADE GARCÍA | ÓSCAR MARZAL LÓPEZ | JOSÉ ALBERTO FONT JIMÉNEZ |
| IÑAKI GANDOY DASILVA | SAMUEL MENA COSTA | GABRIEL GARCÍA-REDONDO | PABLO MARTÍNEZ CANO |
| BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ | JOSÉ A. SÁNCHEZ CANALS | CARLOS BENEDITO GUERRERO | CARLOS MORALES PINTO |
| YERAY DEL PINO LÓPEZ | JOSÉ F. ALONSO SANZ | ÁLEX BORREGO | TOMÁS SÁNCHEZ PIÑERO |
| FRANCISCO FERNÁNDEZ | JAVIER MONFORT MARISCAL | MAU RODRÍGUEZ VILA | PAU XAUBET SABATE |
| JUAN LILLO DE LA FUENTE | RAMIRO DÍEZ VILLAMUERA | DANIEL ALONSO RUBIO | JOTA DELGADO |
| LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT | ADRIÁN CALVO SOTO | DAVID NEIRA PALACIOS | JUAN IBÁÑEZ |
| JON CALONGE SIMÓN | RAÚL MANERO ÁLVAREZ | DAVID OLIVA TIRADO | ANTONIO VALDENEBRO |
| ÓSCAR BUSTOS GARRIDO | JUAN LUIS CRUZ DEL VALLE | JONÁS SUÁREZ VILLA | DANIEL PERALES LACUEVA |
| MARÍA DEL CARMEN BELLIDO | GERMÁN MARTÍNEZ | PATRICK SVENSSON JIMÉNEZ | RUBÉN CAMAÑO MARTOS |
| SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA | SALVADOR VERGES MARTÍNEZ | JOAQUIM NAVARRO VAQUERO | FERNANDO DEL MOLINO |
| SERGI MESTRES SALAS | JAVIER MARTÍNEZ MORA | CARMEN SÁNCHEZ MATAS | JUAN M. LÓPEZ MARINA |
| CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ | ADRIÁN OJEDA TORRES | FERNANDO MANUEL ALONSO | JOSÉ LUIS EGEA GARCÍA |
| JAVIER PALACIOS BARRIGA | JON ANDONI ORTIZ ZUBIETE | RAÚL FERNÁNDEZ | DENNIS CUESTA PEÑA |
| ENOC BENÍTEZ HERRERA | FRANCISCO VALVERDE GALÁN | JUAN JOSÉ JUÁREZ | ÁNGEL SUTIL LEONISIO |
| ANTONIO MALDONADO | JOSÉ MATÍAS ARCE ALCÁZAR | LUIS J. MORENO MONTERO | SERGIO FERNÁNDEZ CERVILA |
| JOAN LLORENS GALÍ | IVÁN PIQUERO AGUERA | ANTONIO GUTIÉRREZ PIZA | ALEJANDRO ALTABER |

A TODOS, GRACIAS



**DESCUBRE**

la portada que no ganó en las votaciones




## GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE MAYO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

